RĂZBOIUL ANTI-WAREZ - DOLBY DIGITAL PENTRU PC - RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Nr. 28 - IANUARIE 2002 - 100 PAGINI - 58.000 LEI

http://www.xtrempc.ro

XtremPC



CULOAREA SUNETULUI

SOLUŢII MP3 LA PURTĂTOR



Jurassic Park III
Park Builder
TOP GEAR GT
CHAMPIONSHIP
Pokémon
Gotta catch 'em all!
Crystal Version
Super Mario Advance
Jocuri electronice - Divertisment - Zelda - Acțiune - Mobilitate
Mario - Aventuri - Pokemon - Raliuri - Sporturi - Portabilitate.
Intr-un cuvânt: Nintendo.
Pokémon
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
© 2001 Nintendo. TM and ® Trademarks of Nintendo.

Unde găsești de toate, dar nu orice?

Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețeaua Best Computers și vei găsi cea mai variată ofertă de componente, sisteme și jocuri, de la producători români de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!



ADviser

Magazinele Best Computers din București:

- Magazinul Unirea, etajul 3, corpul central - Unirea Electro Center, tel. 303.01.91
- B-dul. Regina Elisabeta, nr. 25, sector 5, tel. 314.76.98, 314.76.99
- B-dul. I.C. Brătianu, Pasajul Pietonal Lipscani, tel. 310.28.32

best computers

www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro



Un nou an, un nou XtremPC

Ce aş face eu dacă revista mea preferată s-ar scumpi?

În primul rând mi-aş pune întrebarea dacă merită să o mai cumpăr în continuare. Pentru a vă uşura această decizie am decis să vă oferim un altfel de XtremPC. Noul XtremPC arată mai bine, este organizat mai eficient, are numeroase lucruri noi şi de ce să ne ascundem după deget, costă mai mult. Dar dacă creşterea preţului este impusă de evoluţia pieţei, îmbunătăţirea revistei ţine de o evoluţie naturală: au trecut mai mult de doi ani de la lansarea XtremPC şi suntem mai experimentaţi, mai maturi, mai pregătiţi pentru schimbare.

Chestionarele la care aţi răspuns ne-au ajutat să vă cunoaştem, să aflăm ce aşteptări aveţi din parte noastră şi ce trebuie să facem pentru a vă mulţumi. Noul XtremPC este în aceeaşi măsură creaţia voastră cât şi a noastră.

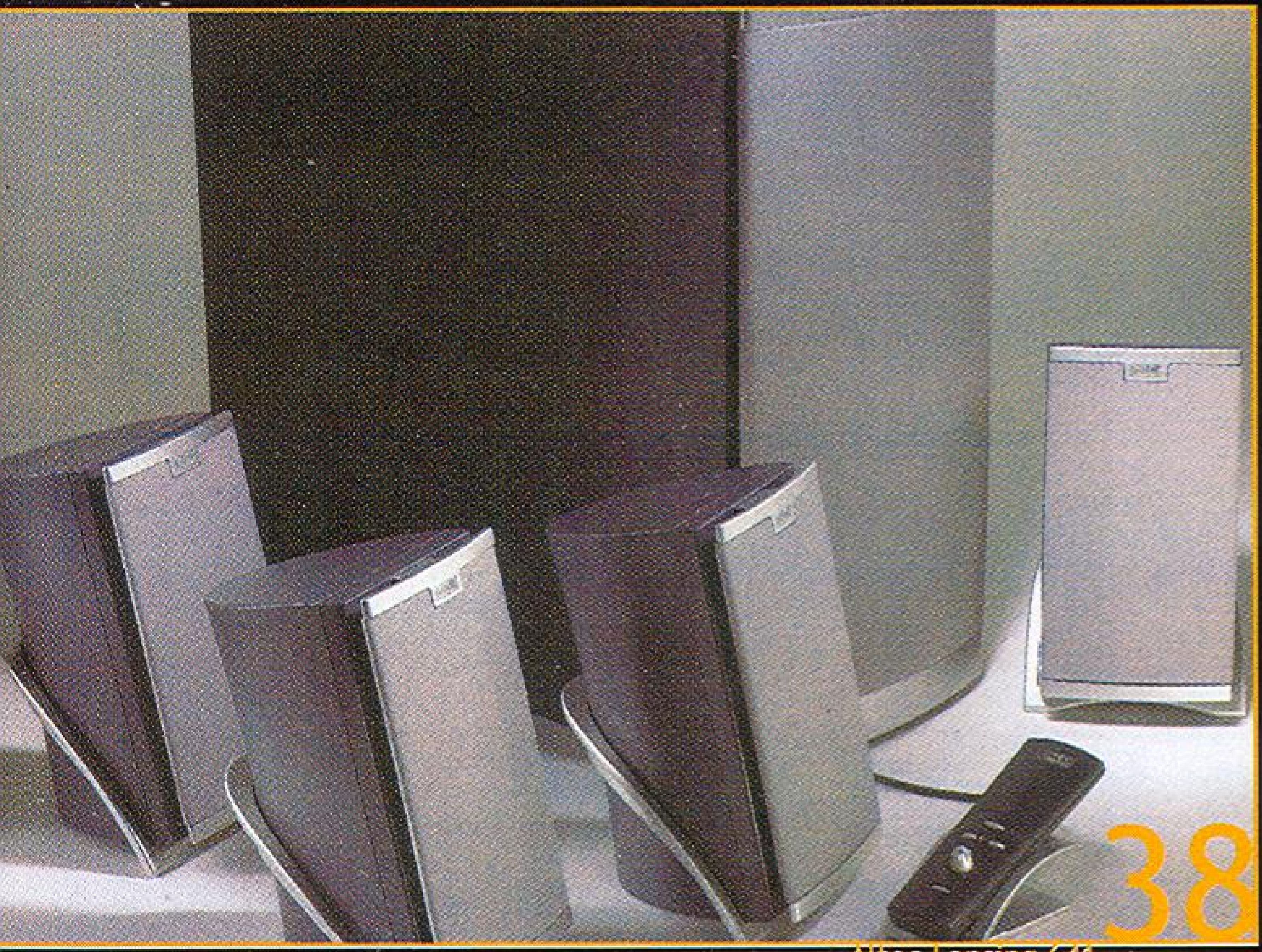
Cei care sperau la două CD-uri şi/sau poster îşi vor vedea înşelate aşteptările. Răspândirea Internetului prin cablu va face destul de curând inutile CD-urile bonus şi oricum o dată făcută o selecţie de bun simţ, ce este interesant pe două CD-uri încape şi pe unul singur. În ceea ce priveşte posterul, ei bine, cititorul XtremPC a trecut de vârsta lipitului de afişe pe pereţi pentru a-şi exprima individualitatea.

Am renunţat în mare parte la ştiri pentru că apariţia lunară face ca anunţurile să îşi piardă caracterul de noutate şi să devină perimate până în momentul în care revista ajunge la voi. În plus, peste 50% dintre voi au acces Internet şi pot avea acces la aproape toate informaţiile de care beneficiem şi noi. De aceea ne vom strădui să vă oferim ceea ce nu găsiţi pe Internet: teste hardware autohtone, prezentări indispensabile de jocuri, recenzii de programe utile, interviuri şi articole feature interesante. Să vă facem geloşi cu produse ultimul răcnet prezentate la rubrica Tehnotrend. Să vă aducem un zâmbet pe buze înainte de a închide revista cu rubrica Black View.

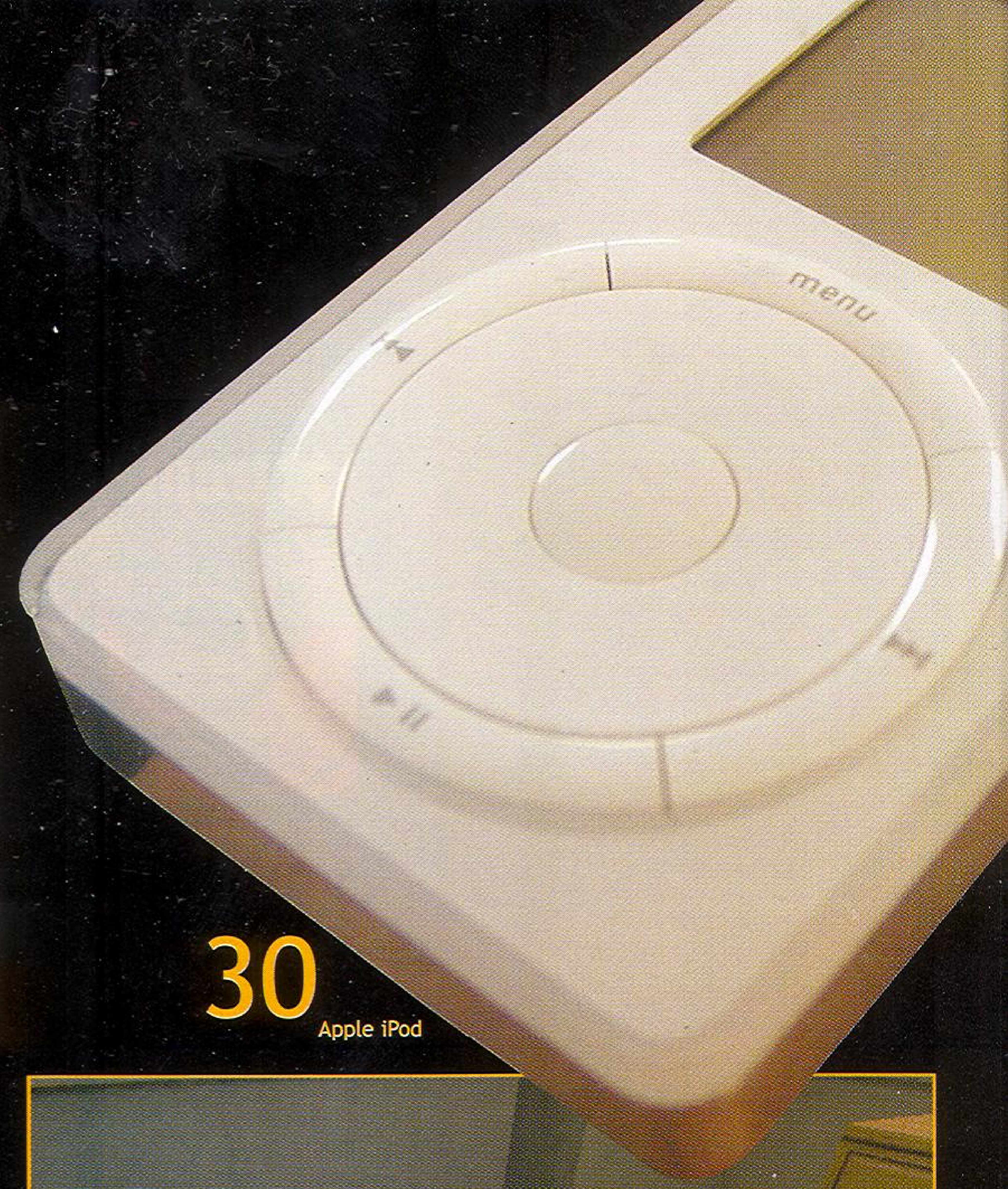
Tot ce trebuie să faceţi este să fiţi alături de noi.

Echipa XtremPC

CUPRINS



38
Altec Lansing 641

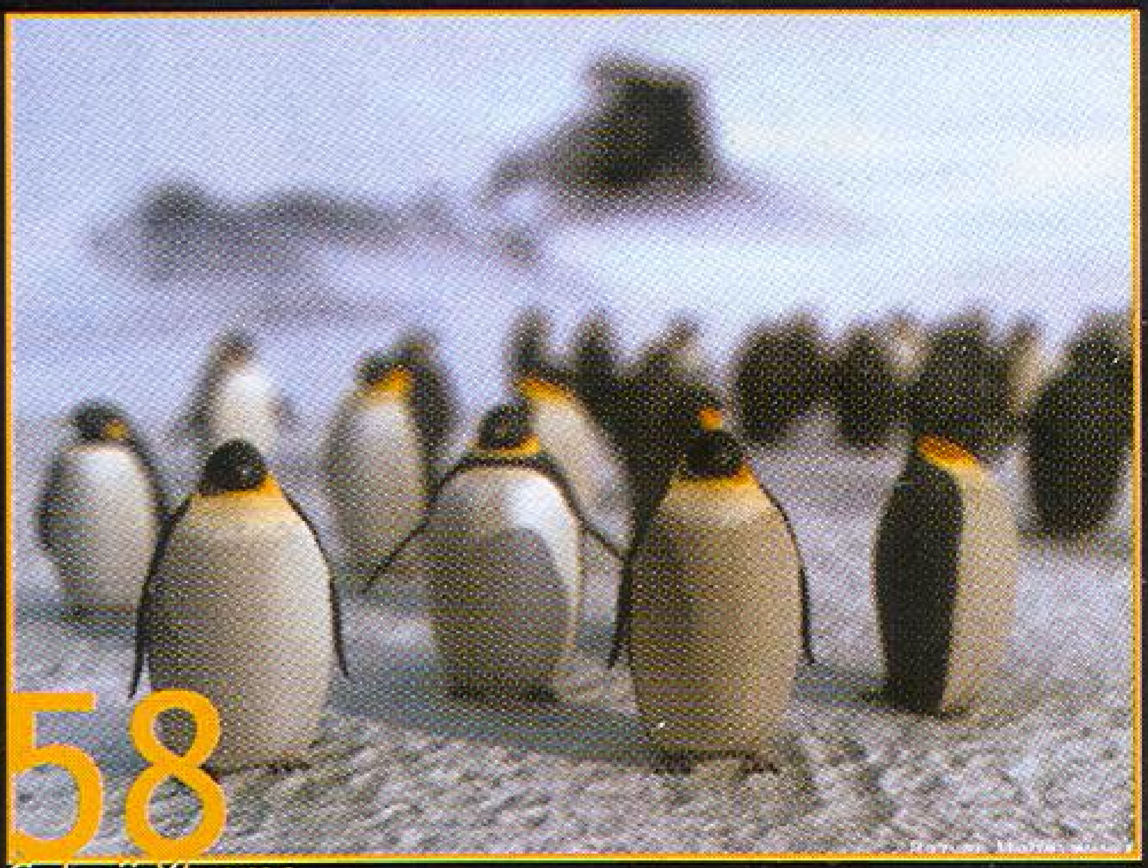


30
Apple iPod

Feature



76
Return to Castle Wolfenstein



58
Galerii Xtreme

Echipa
Adrian Dorobăț redactor șef
Cristian Soare redactor jocuri
Alexandru Spătaru redactor hardware
Mihai Asgian redactor software
Dragoș Ivan redactor hardware
Marian Scarlat redactor jocuri
Radu Alexandru redactor feature

Design
Nicoleta Toma layout & dtp
Florian Marina grafică

Publicitate & PR
Cristina Savu director publicitate
cristinasavu@xtrempc.ro
Andreea Fogaș asistent marketing
andreeafogas@xtrempc.ro

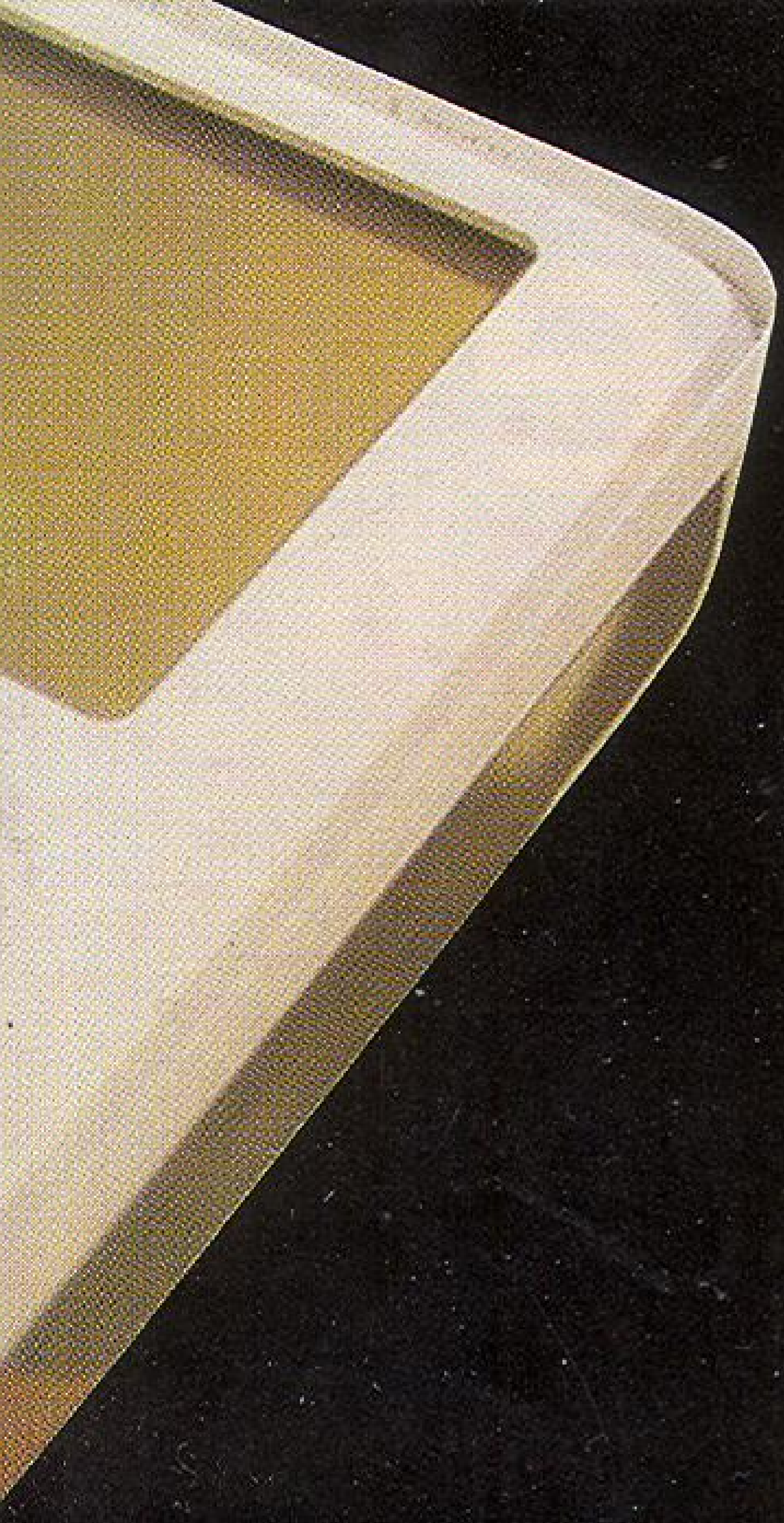
Redacția
Romas s.r.l.
str. Alexandru Puskin 18, București 1
Telefon: 01-231.28.66
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

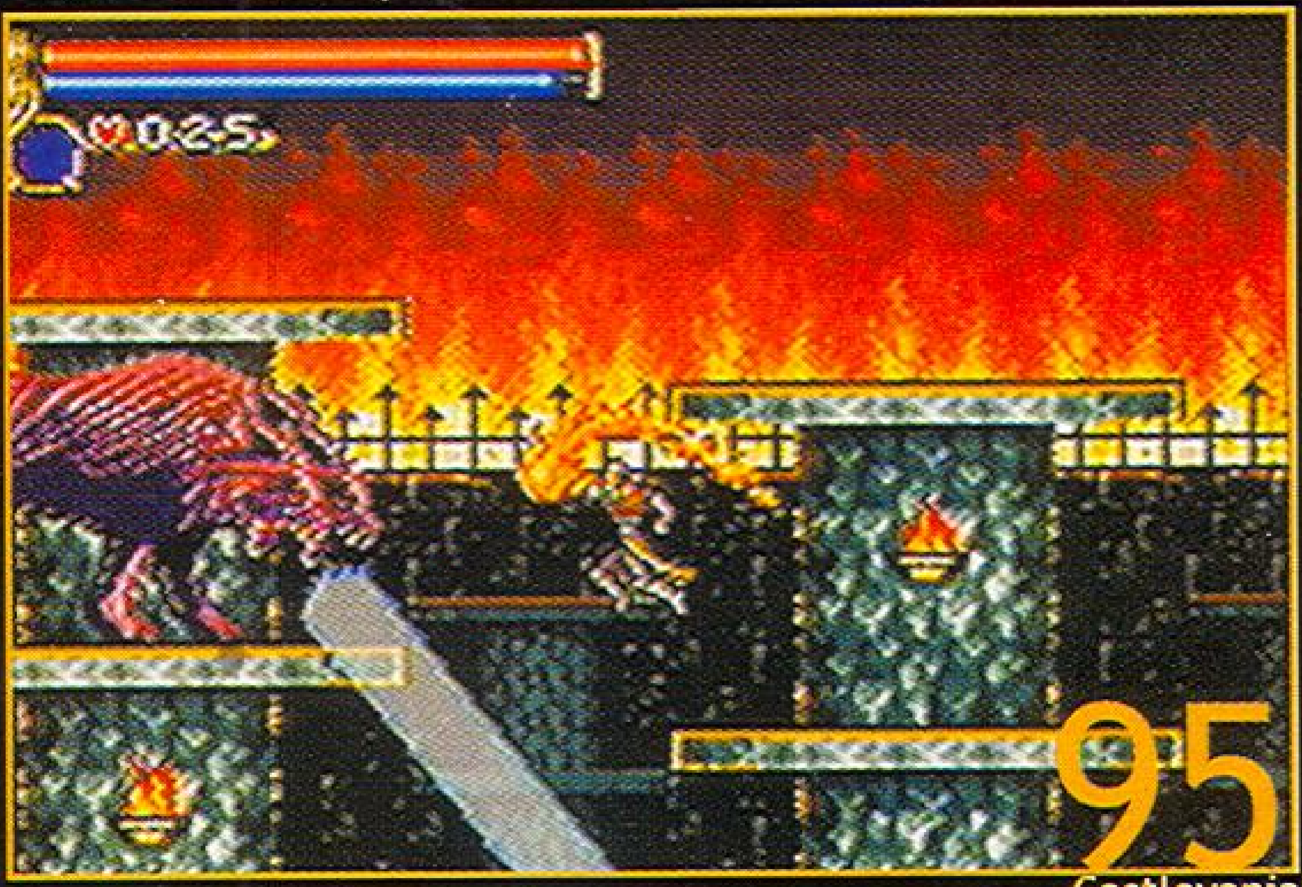
Producție
Infopress S.A. tipar
MCCD realizare CD

ISSN
1582-2818









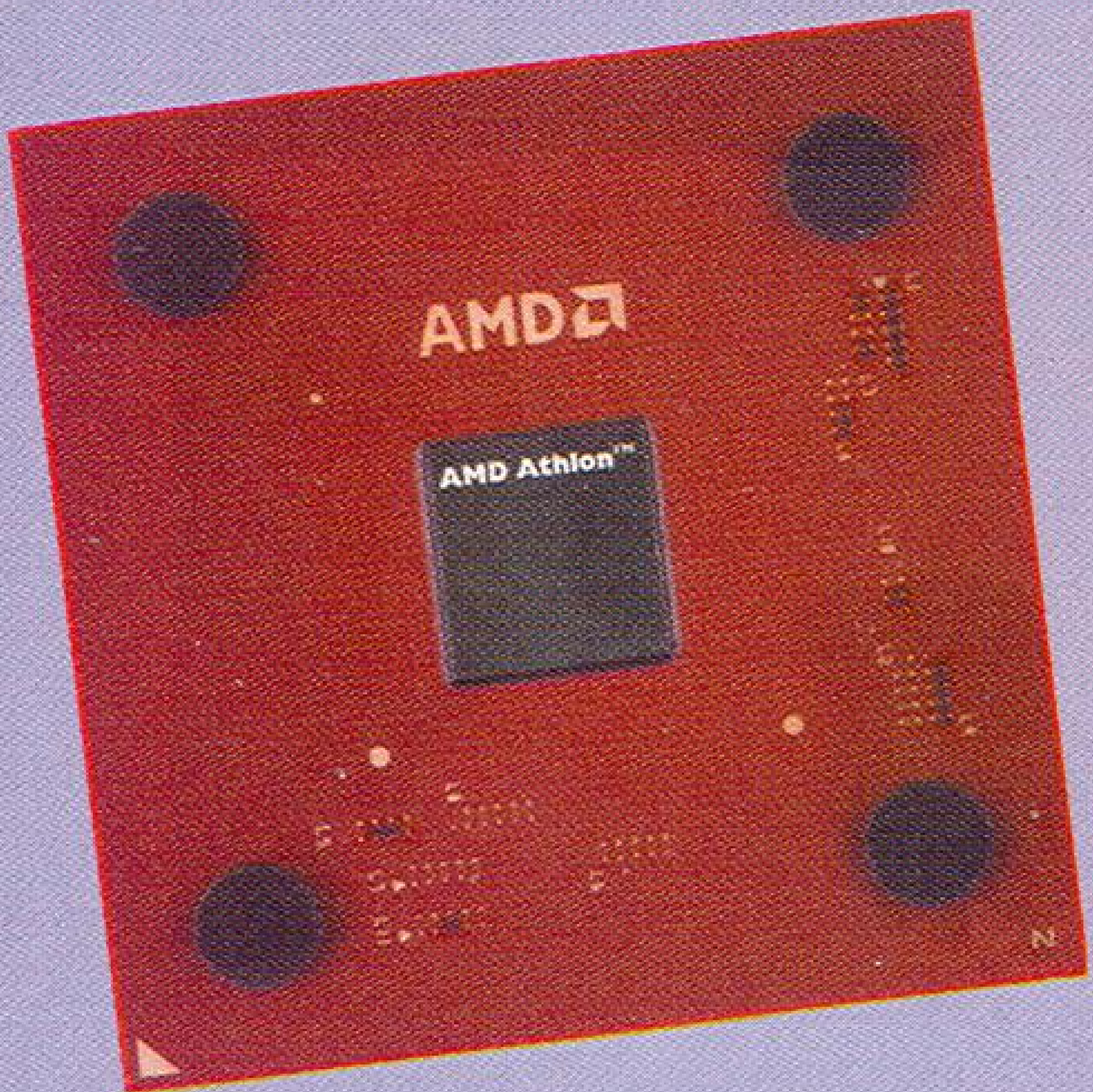


Interviu



hardware

testele indispensabile pentru achiziția oricărui produs



Marketing extrem:
lansare simultană AMD XP2000+ și Intel Pentium 4 2.2 GHz

AMD pare a fi pornit în ultimele luni în adevărata cursă de depășire a gigantului Intel. Dacă anii anteriori au reprezentat mai mult poziționarea pe piață și obținerea unui segment cât mai larg al acesteia, AMD luptă acum mai mult decât direct cu Intel pentru supremație. Și dacă despre inițiativele AMD în piața dual-procesor puteți citi peste numai câteva pagini, este evident că AMD nu lasă steagul jos nici în cursa "singleplayer".

Ultima lansare a AMD (procesorul XP 2000+) a reprezentat o astfel de mișcare, AMD lansându-și fără complexe procesorul exact în aceeași zi în care Intel a lansat chip-urile Pentium 4 Northwood 2.0A și 2.2 GHz. Mai mult, AMD nu a simțit nevoia nici măcar să treacă la un core nou, spre deosebire de Intel care a trecut acum la unul Northwood de 0.13 microni (de la vechiul Willamette) și cu un cache L2 de 512K. AMD, merge astfel în continuare pe același Palomino iar Athlon XP2000+ reprezintă practic doar o creștere de megahertzi în timp ce cache-ul L2 ce a rămas nemodificat nu mai reprezintă decât jumătate din cel pe care Intel îl oferă acum. AMD nu pare însă intimidat de aceste inițiative realizate de Intel, chiar dacă avantajul cache-ului suplimentar era unul important, chiar și în condițiile în care frecvența reală a procesorului XP2000+ este de numai 1.67Hz, o creștere de 66MHz a core-ului de la versiunea anterioară a procesorului, 1900+.

Relaxarea AMD este dată însă de viitoarele lansări, nu de cele actuale. Core-ul "Thoroughbred" realizat în 0.13 microni și cu o mărime de 88mmp (față de cei 144mmp ai lui Northwood) urmează să readucă AMD în fața Intel.

HP Photosmart 100

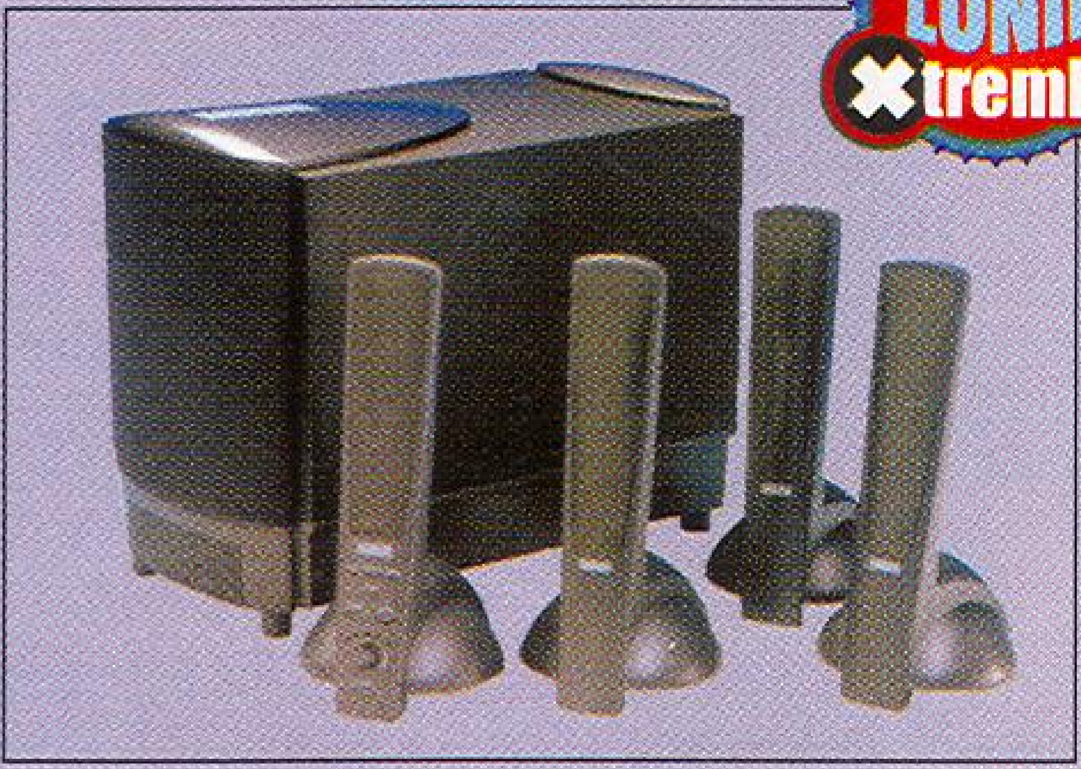
PRODUSUL LUNII XtremPC



Premiul de produsul lunii a fost obținut de mini-imprimanta firmei Hewlett-Packard datorită inovației pe care o aduce în domeniu. Utilizatorii de cameră foto digitală, fie că folosesc Memory Stick, CompactFlash sau Smart Media pot acum să își tipărească propriile fotografii 4x6" la o calitate foarte bună.

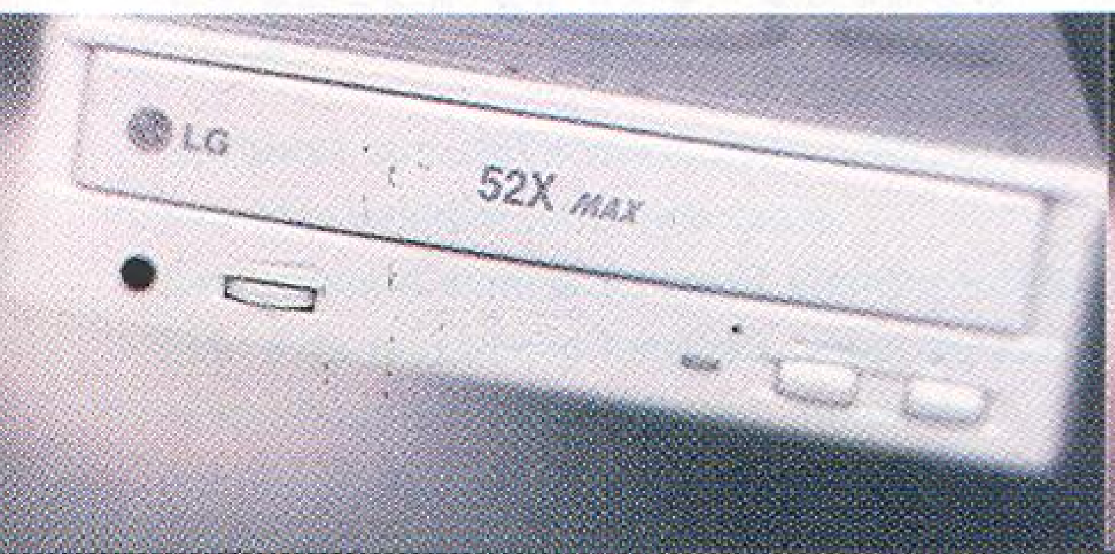
Altec Lansing ATP5

PRODUSUL LUNII XtremPC



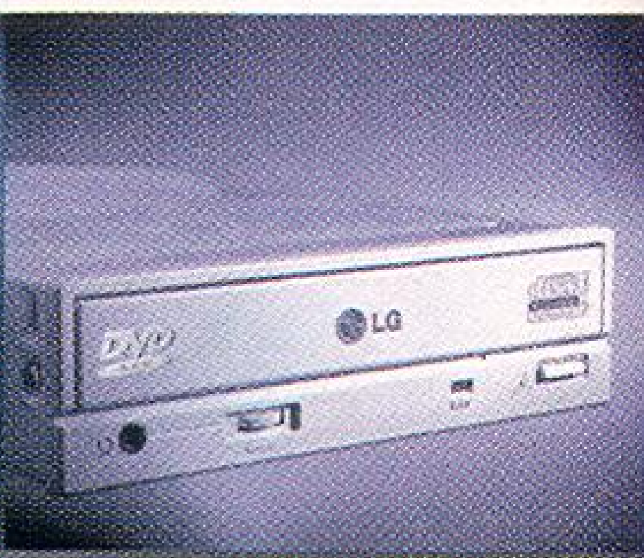
ATP5 primește această distincției datorită nivelului foarte ridicat la care se situează ca sistem 4.1. Cu un raport calitate preț deosebit, subwoofer din lemn și sateliți care deși sunt slim sunt dotați cu difuzor pentru bass, ATP5 reprezintă o alegere "cu stil" pentru orice doritor de muzică, film sau jocuri.


LG
16x 10x 40x


LG
52X MAX




LG


LG



WMP-1V MP3

Ascultă MP3-uri cât îţi dă mâna

Şi asta deoarece pe mână se montează unul dintre cele mai interesante ceasuri Casio. Acesta poate stoca MP3-uri pe card-ul de 32Mb cu care este dotat şi pe care îl poate aproviziona prin portul USB al unui calculator. Bateria dedicată muzicii este utilizabilă 4 ore, timp rezonabil ţinând cont că maximum de muzică ce poate fi stocată este de circa 33 de minute la calitate maximă şi 66 de minute la calitate minimă.

TEHNO TREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Altec Lansing 4100

Dublu impact: revoluţie sonoră şi design futurist

4100 face parte din noua generaţie de sisteme audio 4.1 pentru PC de la Altec Lansing, producătorul care ne încântă cu produsele sale audio încă de la începutul anilor 1940. Având o putere totală de 140W, sistemul utilizează minidifuzoare din neodimium înglobate în aluminiu pentru a spori acurateţea semnalului audio. Folosind 2 difuzoare pentru subwoofer-ul realizat integral din lemn, sistemul asigură un bass profund, generând frecvenţe foarte scăzute. Se remarcă posibilităţile multiple de conectare ale sistemului, acesta putând fi alăturat atât unui PC, cât şi la CD-playere, MP3-playere sau console de jocuri.



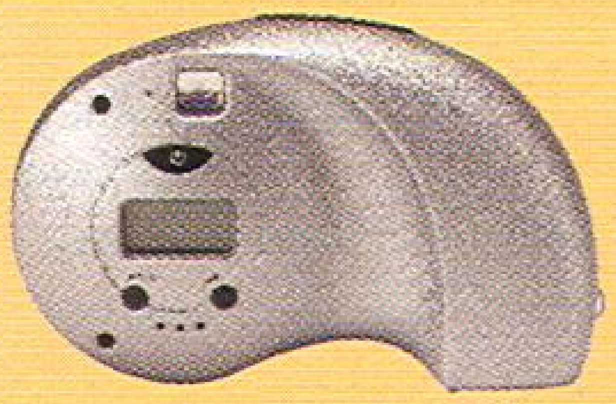


Minolta DiMAGE 7

Megapixelii, de 7 ori mai aproape

Chiar dacă până acum a fost mai timidă în acest domeniu, Minolta este una dintre primele firme ce aruncă 5 megapixeli direct pe piaţă. Designul produsului este unul deosebit, Minolta nefăcând rabat de la calitate în nici unul dintre capitolele ce personalizează acest produs. Punctele sale forte constau în zoom-ul optic 7X (ce corespunde unui zoom de 28 - 200 mm la o cameră de 35 mm) şi compatibilitatea cu Microdrive-ul de la IBM.





PC-CAM 600

Webcam evadează din amatorism

Tendinţa de a îmbina webcam-ul cu o cameră digitală nu a avut atâta claritate până la PC-CAM 600. Partea de cameră digitală înseamnă 1.3 Megapixeli şi o rezoluţie de 1280 x 960 ce indică pentru prima oară o cameră digitală de calitate ce se află alăturată unui webcam, în timp ce redarea de imagini live la 30 fps permite folosirea ei în timp real, fie la transmisii pe internet, fie pentru înregistrarea de filme. Memoria flash de 16Mb inclusă poate stoca până la 20 de imagini la rezoluţie maximă sau 100 de imagini la 1024x768. Designul foarte spectaculos şi caracteristicile demne de invidiat ne fac să spunem că avem în faţă un purtător de drapel al viitoarei generaţii de webcam-uri.

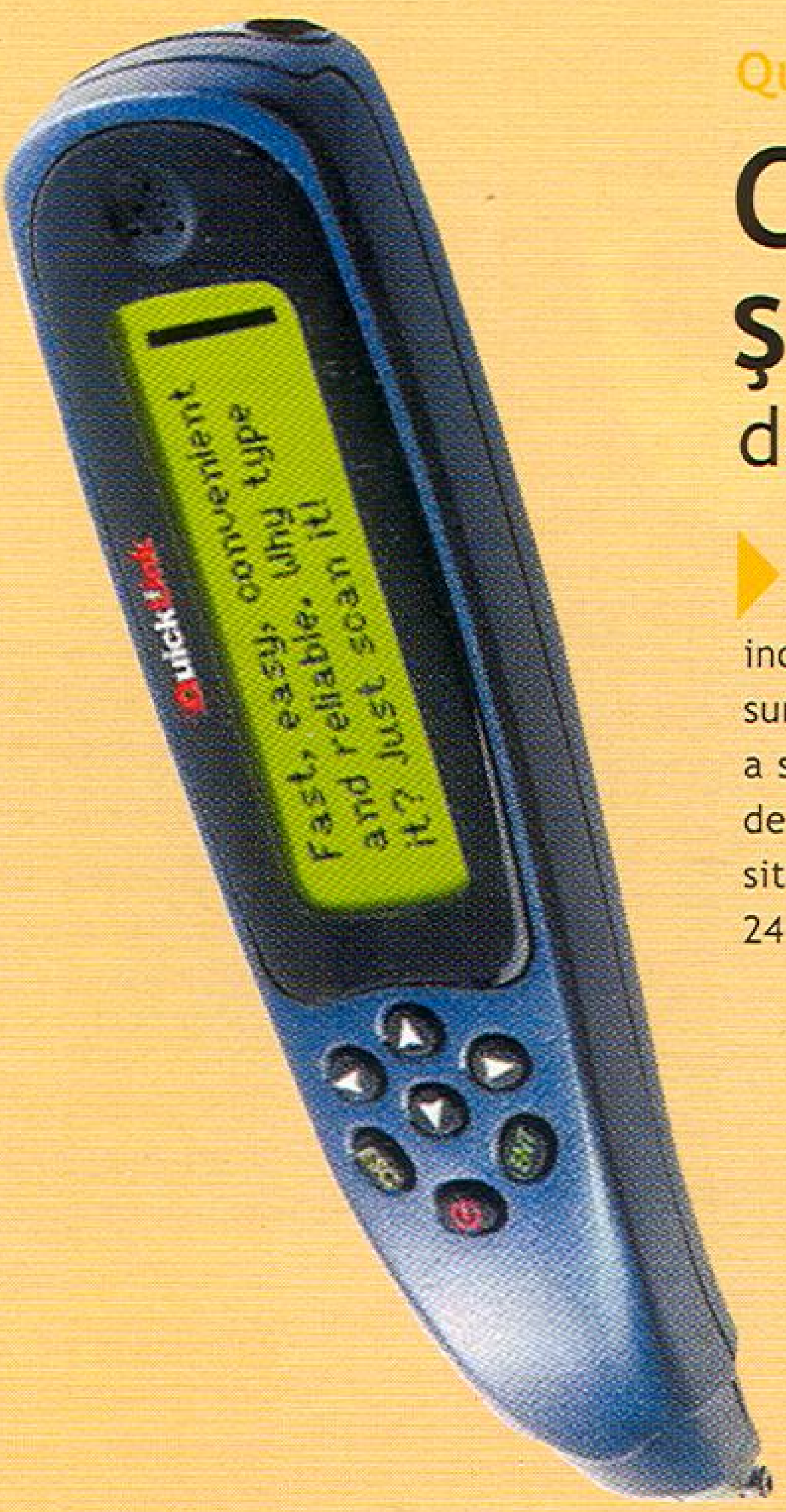




Extigy

Primul Sound Blaster extern de la Creative

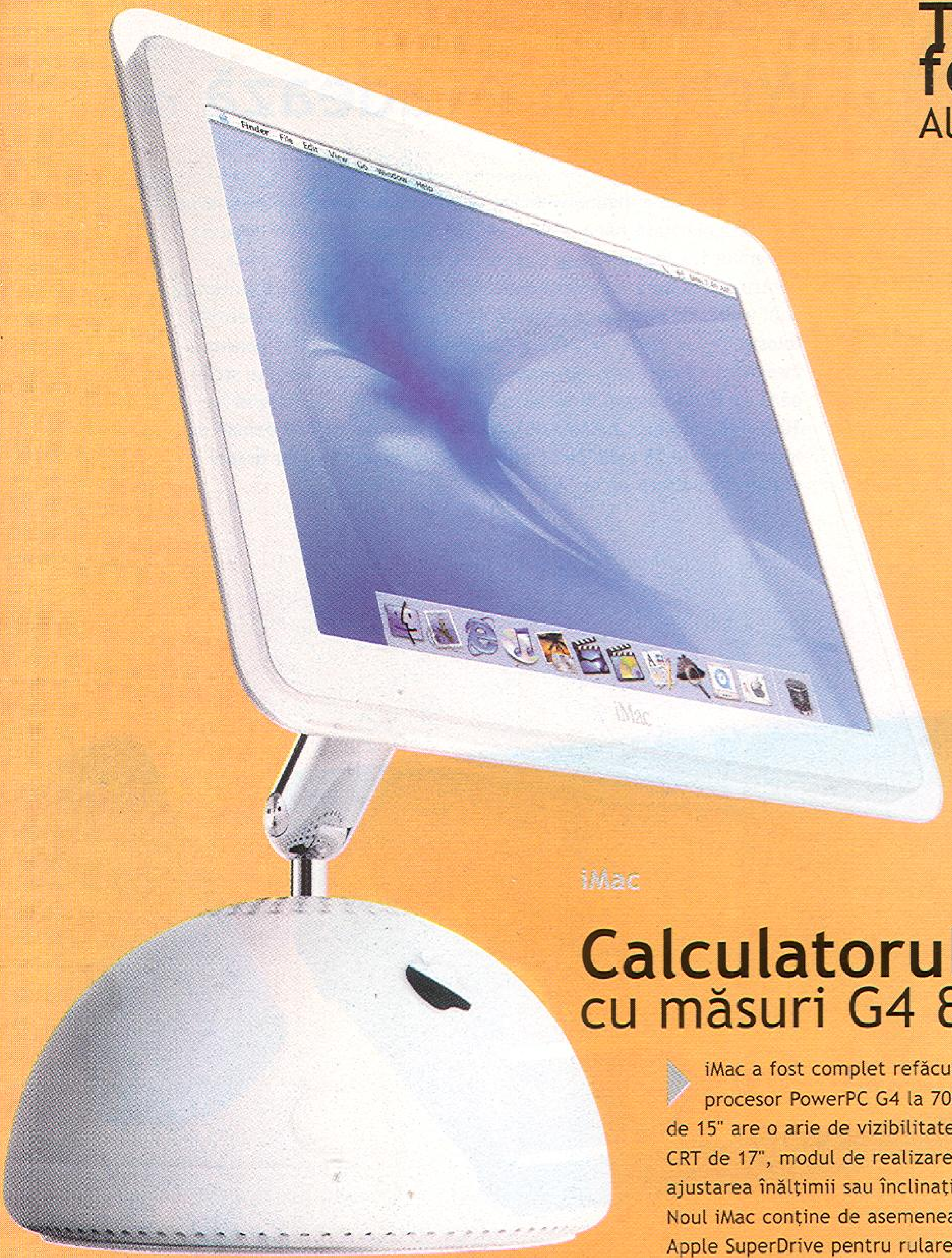
Creative a anunţat lansarea lui Sound Blaster Extigy, primul model de Sound Blaster extern. Spre deosebire de alte Sound Blastere, acesta nu mai vine ca o placă PCI ci ca un modul extern care poate fi conectat la PC prin intermediul portului USB. Extigy este extrem de portabil şi poate fi conectat sau deconectat la orice PC sau notebook chiar în timp ce acestea sunt pornite. Datorită faptului că placa de sunet nu se mai află în interiorul carcasei, rezonanţa electromagnetică este complet eliminată ceea ce duce la un sunet de o calitate foarte bună. Sunetul de 24bit/96kHz DACs la claritate 100dB SNR este un nou pas înainte pentru sistemele de redare audio pentru PC iar Decodarea Dolby Digital 5.1 pe care Extigy o oferă îl face util şi pentru un player DVD, CD sau MP3.



Quicktionary II

Citeşte, traduce şi vorbeşte dând numai din mână

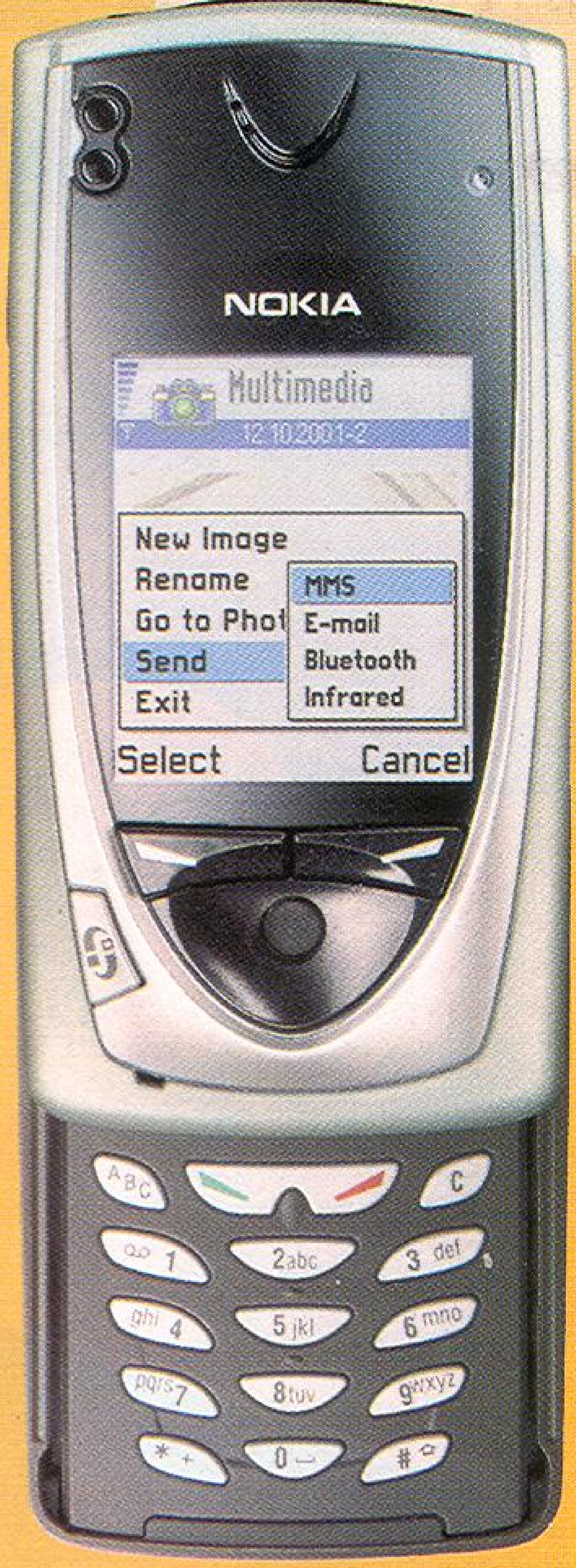
O întreagă linie de text poate fi scanată şi tradusă în numai câteva secunde. Şi dacă îţi este cu adevărat incomod să citeşti, funcţia de text-to-speech va permite surprinzătorului instrument să îţi citească singur ceea ce a scanat. Textul preluat poate fi de mărime între 6 şi 22 de puncte iar upgrade-uri de dicţionar pot fi făcute de pe site-ul producătorului, ajungând la traduceri în peste 24 de limbi.



Nokia 7650

Telefonul fotograf

Alo, se pozează!



7650 de la Nokia nu este doar un telefon mobil, având ecran color, cameră digitală, posibilitatea de a stoca și trimite aceste imagini în mesaje MMS (Multimedia Message System - include text, voce și imagini în același mesaj) către alte telefoane compatibile sau către adrese e-mail. Și dacă toate acestea nu sunt de ajuns, 7650 mai oferă Dual Band SM/HSCSD/GPRS, modem incorporat și Bluetooth.

iMac

Calculatorul top model

cu măsuri G4 & DVD Writer

iMac a fost complet refăcut și rulează având la bază un procesor PowerPC G4 la 700MHz sau 800MHz. Ecranul plat de 15" are o arie de vizibilitate aproape cât cea a unui monitor CRT de 17", modul de realizare permițând utilizatorilor ajustarea înălțimii sau înclinației sale dintr-o singură atingere. Noul iMac conține de asemenea și revoluționara unitate optică Apple SuperDrive pentru rularea și scrierea CD-urilor și DVD-urilor.

Nikon Coolpix 5000


5Megapixeli

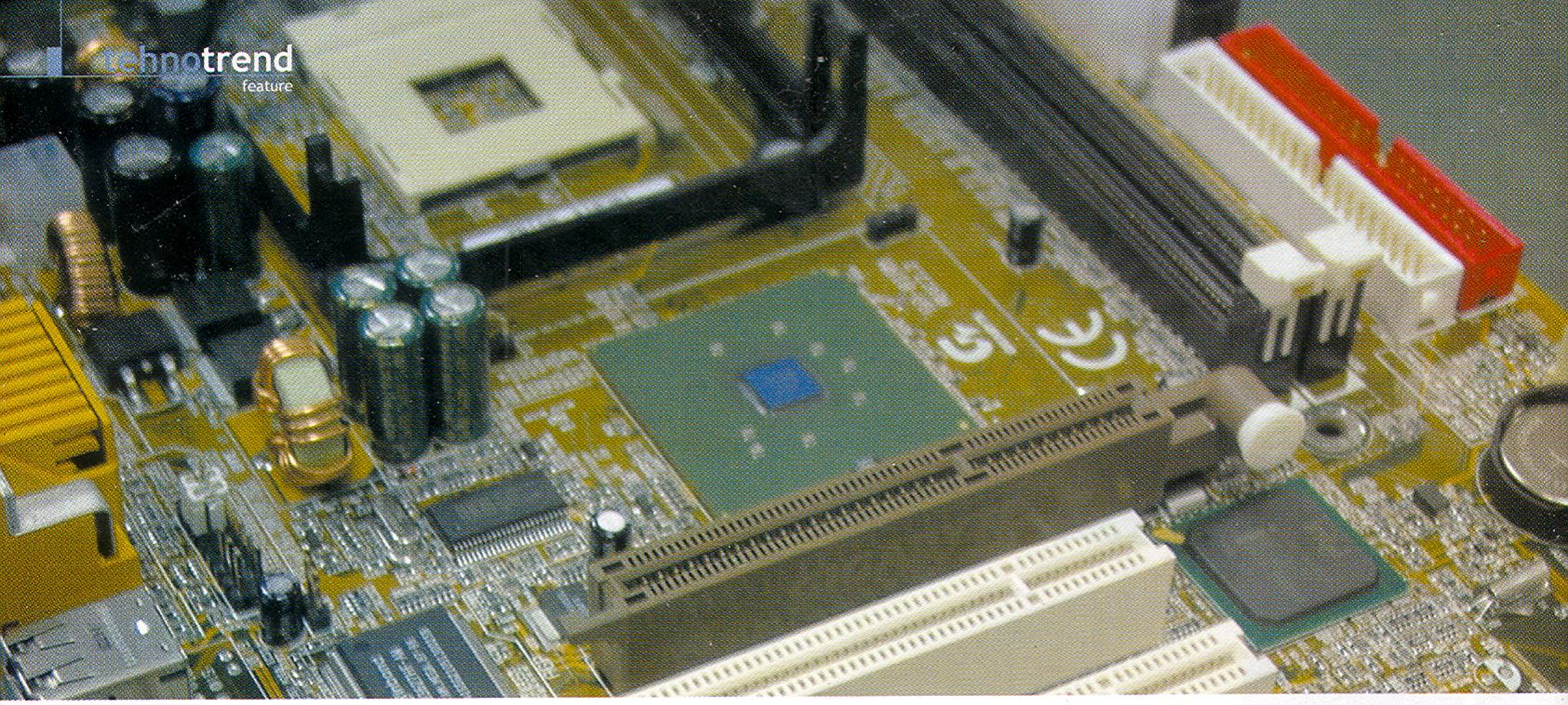
la viteză de 1/4000

Sunt 5 megapixeli și nu de la altcineva decât producătorul celor mai bune camere foto digitale. Coolpix 5000 nu aduce doar megapixeli și o rezoluție maximă de 2,560 x 1,920 ci și un zoom optic de 3X alături de un shutter speed de 1/4000, devenind astfel una dintre cele mai "profesionale" camere foto digitale pentru amatori. Conectarea pe USB asigură un lucru foarte rapid cu calculatorul pentru descărcarea imaginilor.






DAEWOO
ELECTRONICS
EYE-CATCHING TECHNOLOGY
Low Radiation
DAEWOO
ProCa Romania S.R.L.
Str Turturelelor 52
Tel: 01-3238200
Fax: 01-3238233
office@proca.ro
www.proca.ro
ProCA
RHS Company S.A.
Str. V.V. Stanciu Nr. 14
Tel: 01-3310067 / 68 / 69
Fax: 01 3310051
sales@rhs.ro
www.rhs.ro
RHS
TCO 99
USB
Designed for Microsoft Windows XP Windows 2000
PLUG & PLAY



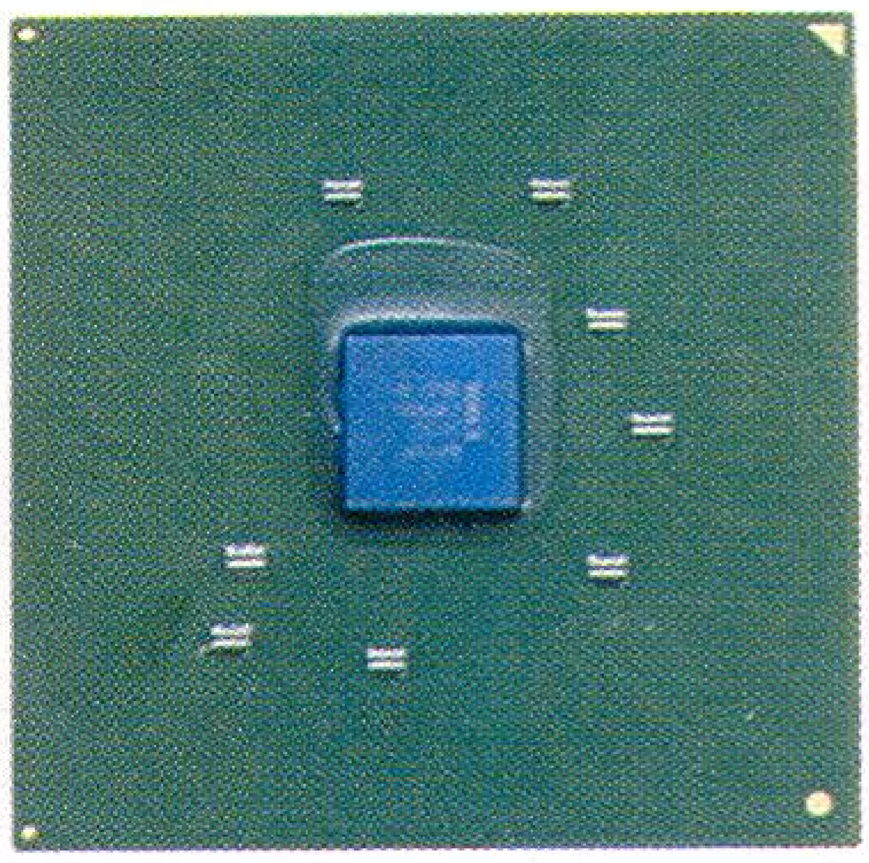
Intel plusează la varietate

Chipset-ul i845D aduce suport P4 pentru memorie DDRAM

Debutul concurenței dintre Intel și AMD pentru procesoarele de ultimă generație (Pentium 4 de peste 1.8 GHz respectiv AhtlonXP) s-a făcut și sub auspiciul concurenței dintre memorii. În timp ce AMD folosea ca suport pentru platforma sa high-end memoria DDRAM, Intel mergea în continuare pe RDRAM, memoria cu care procesoarele Pentium 4 și-au făcut debutul pe piață. Spre deosebire de AMD care este cât se poate de constant în alegeri (SDRAM și DDRAM au fost și rămân memoriile favorite), Intel a decis să se lanseze cu un chipset și în piața DDRAM, renunțând la exclusivitatea memoriei RDRAM pentru sectorul performanță. Chipset-ul cu care Intel s-a decis să facă acest pas este o versiune foarte puțin modificată a lui i845, conform propriilor declarații, același folosit de companie pentru memoria SDRAM.

PENTRU ȘI ÎMPOTRIVA DDRAM

Eterna antipatie a Intel pentru Via a făcut ca numeroase procese să apară datorită suportului memoriei DDRAM pentru procesoarele Pentium 4 oferit de aceștia din urmă. După procese și procese, iată că Intel lansează un chipset destul de asemănător din punct de vedere al cararacteristicilor cu ceea ce Via oferise prima oară. Astfel, i845D funcționează acum cu aceiași parametri ca și i845, singura diferență fiind că utilizează memorie DDR200 și DDR266 în cantitate de maxim 2Gb (exact ca și P4X266 de la Via). Chipset-ul i845 a fost la lansare un chipset foarte bine realizat însă, dorința Intel privind folosirea acelorași chip-uri MCH a făcut ca modificările aduse acum să fie minore. Oferind o platformă creată totuși în urmă cu câteva luni, Intel nu a ținut cont de ofertele de top de pe piața plăcilor cu memorie DDRAM. Dezavantajul Intel rămâne astfel în primul rând suportul pentru memorie DDR333, oferit acum atât de ALi cât și de SiS prin chipset-urile sale dedicate procesorului Pentium4. În mod evident, o placă ce va utiliza un chipset i845D (numele noului chipset Intel cu suport DDRAM) nu va putea depăși ca performanțe o placă ce utilizează SIS645 și beneficiază de memorie DDR333, mai ales acum, când memoria în bus 333 va deveni accesibilă.



Chiar și în condițiile în care nu vine cu o ofertă cu caracteristici de ultimă generație, i845D este chiar și peste ceea ce Intel prevăzuse în roadmap-ul său. Astfel, inițial, chipset-ul i845D era prevăzut să suporte numai memorie DDR200 și nu 266.

2 BANK-URI, 3 BANK-URI

Un dezavantaj apărut la final este că indiferent de frecvența de funcționare, chip-ul suportă (sau cel puțin acestea sunt recomandările Intel, ce pot fi ajustate cu forța de producători) numai 2 bank-uri de memorie DDRAM. Maximum de memorie pe care el îl suportă este însă de 2Gb, ceea ce face o placă cu acest chipset să fie oarecum paradoxal greu de mulțumit ca memorie. Aceasta din cauză că pentru a avea multă memorie, vor trebui upgrade-uri succesive, neputând face doar achiziții separate de 1-2 DIMM-uri. Astfel, pentru a avea memorie mai multă vor trebui folosite DIMM-uri din ce în ce mai mari, care, pe lângă că nu se găsesc sunt și exagerat de scumpe atunci când se arată privirii. Evident, nu se pune problema depășirii limitei de 2Gb, însă probabil nici ajungerii la mai mult din jumătatea ei, cu toată voința posibilă.

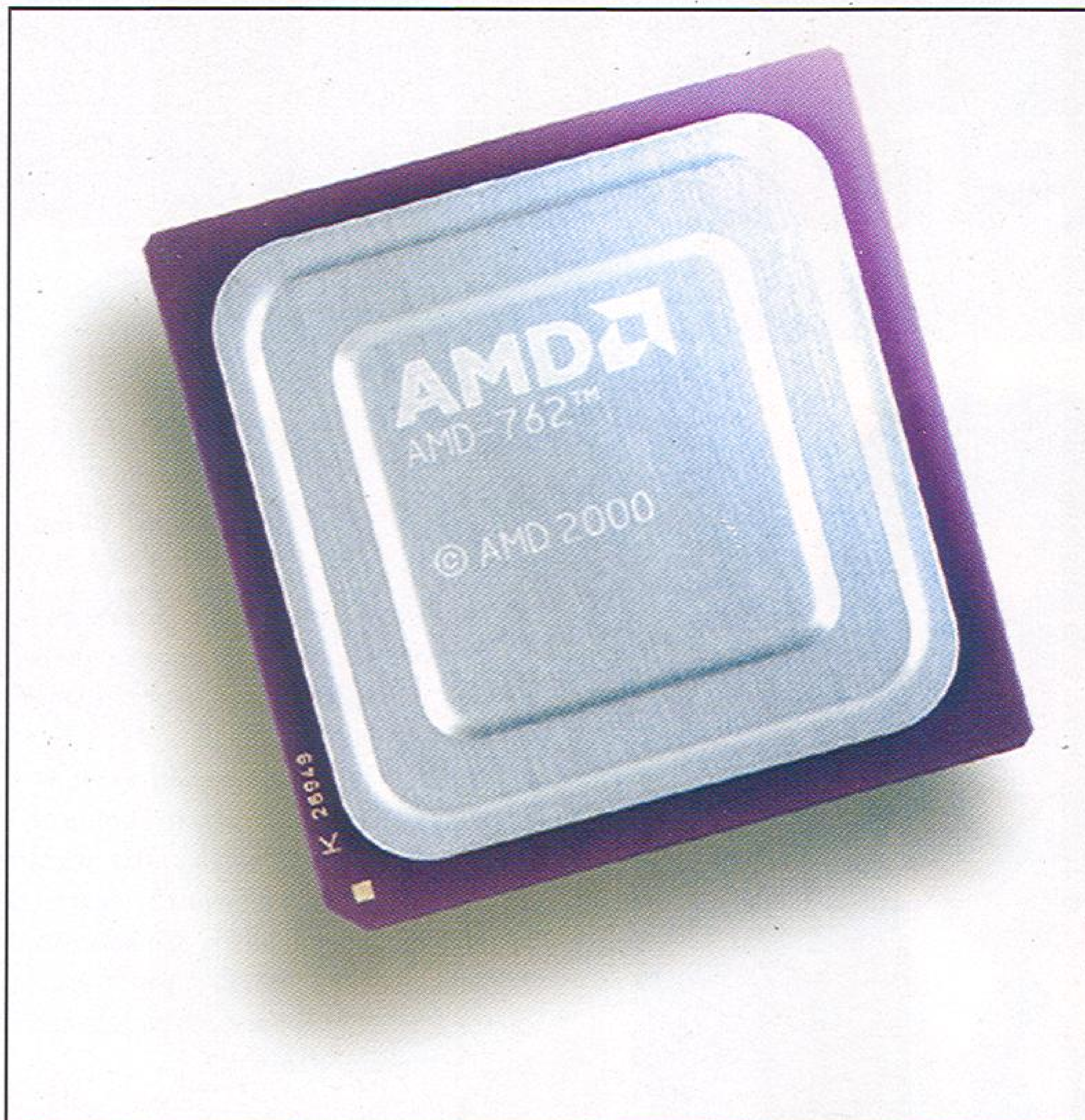
Pentru a-și promova noul chipset și a și profita în mod direct de pe urma sa, Intel a lansat deja două plăci care îl utilizează: D845PT (micro-ATX) și D845BG (ATX). Acestea sunt dedicate conform Intel celor ce doresc "un foarte bun balans între performanță și preț", în timp ce i850 (chipset-ul ce utilizează memorie RDRAM) rămâne cel ce oferă "maximum de performanță".

> "Dezavantajul Intel rămâne în primul rând lipsa suportului pentru memorie DDR333"

"Dual"itatea AMD evoluează

Domeniul serverelor este din nou în actualitate datorită chipset-ului 760MPX

După ce AMD a reuşit cu un singur procesor, Athlon, ceea ce pentru muţi părea imposibil, şi anume spargerea monopolului Intel pe piaţa procesoarelor destinate PC-urilor personale, atenţia sa s-a îndreptat către piaţa serverelor mutiprocesor. Acum aproximativ şase luni a fost astfel lansat chipsetul AMD 760MP care este destinat sistemelor dual procesor Athlon sau Duron şi funţionează cu memorie DDR. Deşi nu a avut un succes printre fabricanţii de astfel de sisteme, profesioniştii cărora le era adresat acest chipset nu au rămas indiferenţi, dar nici nu au adoptat imediat noua platformă, mai degrabă urmărind progresul acesteia cu interes. De altfel este şi normal ca un produs nou să nu fie adoptat imediat de cei care au nevoie de o soluţie atât rapidă cât şi foarte stabilă, însă 760MP a avut un mare succes printre utilizatorii entuziaşti care nu au ţinut cont de riscurile implicate şi au adoptat imediat noua soluţie. Asta în special datorită costurilor foarte scăzute şi a performanţei ridicate. Principala problemă a 760MP era suportul pentru un singur bus PCI, chiar dacă acesta funcţionează pe o magistrală fie de 64biţi/66MHz sau 32biţi/33MHz.



Chiar dacă pentru un sistem personal un singur bus PCI este suficient, pentru un server este mult prea puţin. De asemenea şi lăţimea de bandă între northbridge şi southbridge este foarte mică pentru un server, doar 266Mb/s.

De curând AMD a lansat noul chipset destinat serverelor de cost redus numit 760MPX. Faţă de vechiul 760MP, nu s-a schimbat decât southbridge-ul, dar vom vedea că această schimbare afectează foarte puternic întregul sistem. Datorită vechiului northbridge 762, performanţele au rămas aceleaşi, adică foarte bune, chiar au fost îmbunătăţite prin adăugarea unei magistrale PCI pe 64biţi/66MHz ce este conectată direct la northbridge. Această magistrală, pe lângă faptul că repară una din marile probleme a vechiului 760MP, anume prezenţa unui singur bus PCI care, cum am mai spus, este prea puţin pentru un server multiprocesor, creşte şi lăţimea de bandă între northbridge şi southbridge de la 266Mb/s la 533Mb/s. Dar spuneam că a fost schimbat complet southbridge-ul, astfel că vechiul AMD766, folosit şi de chipsetul AMD 760, a fost înlocuit de AMD768. Acesta aduce o a doua interfaţă PCI ce funcţionează la 32biţi/33MHz pentru conectarea perifericelor ce nu necesită viteză mare. AMD768 mai are integrat şi CODEC-ul AC97 pentru sunet, fapt care va mulţumi o anumită clasă de utilizatori iar pe ceilalţi nu îi va afecta în nici un fel.



Deşi în continuare are anumite lipsuri, soluţia AMD pentru sisteme multiprocesor este una foarte performantă datorită combinaţiei procesorului Athlon cu memoria DDR, dar în mod special datorită arhitecturii interne a procesoarelor AMD care sunt dezvoltate pornind de la o arhitectură Alpha.

Dar un chipset nu este foarte folositor dacă nu există plăci de bază care să îl folosească. AMD 760MP a fost folosit doar de către producătorul Tyan, şi asta datorită faptului că AMD a vrut să aibă de partea sa o firmă cunoscută pentru produsele sale destinate serverelor. Astfel că succesul lui 760MP a fost unul limitat tocmai datorită neinspiraţiei AMD de a lucra cu un singur integrator, dar se pare că a învăţat din greşeli. Astfel că anul acesta majoritatea producătorilor de renume, precum ABIT, ASUS, EPoX, MSI şi chiar Tyan vor avea în ofertă plăci bazate pe chipsetul 760MPX. Şi nici nu va fi nevoie de sursă de alimentare specială pentru a folosi aceste plăci, o sursă ATX de putere mare făcând faţă fără nici o problemă.

Toate acestea indică faptul că AMD nu vrea doar să intre pe piaţa serverelor, ci vrea să intre pe piaţa sistemelor dual-procesor folosite de profesionişti şi nu numai. Dacă aceasta îi va reuşi, vom vedea în anul ce abia a început.

"Vechiul AMD766, folosit şi de chipsetul AMD 760, a fost înlocuit de AMD768 ce aduce o a doua interfaţă PCI"

"Scopul final al ASUS este de a crea cele mai inovative tehnologii şi este un scop care nu se va schimba niciodată."

interviu



Asus este cel mai mare producător mondial de plăci de bază şi un leader în producţia de CD-ROM-uri şi plăci video. Asociind acestă situaţie cu foarte dinamica (deşi mica) piaţă din Romania, rezultatul este unul foarte interesant.

Alan Chen

Account manager - ASUS Sales & Marketing Division - Eastern Europe

ASUS conduce şi în segmentul "time to market" şi în cel "quality to market"

Acesta este primul dintr-o serie de interviuri cu marii producători de hardware pe care intenţionăm să vi le prezentăm număr de număr anul acesta în XtremPC. Ales să facă faţă tirului nostru de întrebări a fost Alan Chen, Account Manager ASUS pentru Europa de Est. Nu a fost în România până acum, dar intenţionează să ne facă o vizită anul acesta, nu doar pentru că cifra de afaceri ASUS în România este în creştere foarte rapidă, ci şi pentru că mulţi dintre prietenii săi i-au spus că este o ţară cu totul şi cu totul deosebită.

■ ASUS are o istorie scurtă, dar plină de evenimente? Care au fost etapele prin care a trecut înainte de a ajunge producătorul hardware numărul unu din Taiwan?

ASUS este o companie care îşi concentrează energia în dezvoltarea de tehnologii de ultimă oră pentru clienţii săi. Filosofia companiei este una foarte simplă: "Nu se face rabat la calitate. Rapiditatea garantează că suntem primii pe piaţă cu produse competitive. Inventivitatea creează standarde în materie de tehnologie. Service-ul este un model în privinţa politeţii, timpului de răspuns şi încrederii. Parteneriatele maximizează informaţiile şi resursele disponibile".

Practic ne-am dezvoltat de la R&D, fabricaţie, vânzări&marketing şi service pas cu pas şi am ajuns nu doar fabricantul numărul unu din Taiwan ci şi una dintre cele mai inovative companii pe plan mondial.

■ Alţi producători de componente hardware din Taiwan au luat măsuri pentru a-şi schimba imaginea de pe piaţă, îmbunătăţindu-şi de exemplu designul cutiilor, dar ASUS are în continuare acelaşi concept pentru ambalajele sale. Marşează compania pe o imagine tradiţională cu care oamenii s-au obişnuit sau ne putem aştepta la schimbări în viitorul apropiat?

Nu aţi auzit niciodată de zicala "Nu judeca o placă de bază după cutie"? Glumesc, fireşte. Am refăcut recent designul cutiilor pentru întreaga noastră linie de plăci de bază şi plăci video. Veţi observa noi imagini originale, culori atractive şi carton lucios de calitate. În plus, cutiile noastre nu sunt doar estetice, ci şi informative. Punem la dispoziţia clienţilor toate informaţiile de care au nevoie pentru a înţelege tehnologia ce face produsele noastre să funcţioneze. Nu am încercat în mod deosebit până acum să ne schimbăm imaginea pe piaţă deoarece firma ASUS a fost cunoscută întotdeauna pentru calitatea deosebită a produselor sale. Dar din moment ce piaţa a devenit mai competitivă ca niciodată şi din ce în ce mai mulţi oameni îşi construiesc singuri propriile sisteme, ASUS a venit din nou cu inovaţii. Chiar şi în ceea ce priveşte designul cutiilor.

■ Anul următor va aduce nForce de la NVIDIA, procesoarele Northwood de la Intel şi standardul Ultra ATA 133 de la Maxtor. Care sunt planurile ASUS în privinţa acestor tehnologii?

Parteneriatele strategice cu firme-cheie sunt unul dintre cele mai importante avantaje pe care le are ASUS. De aceea ASUS conduce şi în segmentul "time to market" şi în cel "quality to market". ASUS A7N266 este prima soluţie nForce de pe piaţă şi A7A266-E, A7V266-EX şi P4B266-E sunt toate plăci de bază care suportă standardul

ATA133. Suntem siguri că ASUS va fi lider de piață pentru fiecare nouă platformă sau standard din cauza avantajului pe care l-am pomenit la început: parteneriatele strategice cu firmele cheie.

■ RDRAM este un standard controversat de memorie și chiar și Intel se gândește să renunțe la el în favoarea DDRAM. Cu toate acestea ASUS P4T cu RDRAM este una dintre cele mai bine vândute plăci de bază de la ASUS. Ce credeți despre viitorul RDRAM?

RDRAM este cu siguranță una dintre cele mai bune soluții din punct de vedere al performanței, dar este greu de spus dacă are potențialul de a deveni standardul mainstream și de a domina piața. RDRAM este însă acum cea mai performantă soluție, iar ASUS înseamnă calitate și performanță. Este vorba de un segment de piață foarte clar delimitat și de aceea P4T este una dintre cele mai bine vândute plăci de bază pe platforma RAMBUS.

■ Firma SiS are permisiunea Intel pentru a produce plăci de Pentium 4 cu RDRAM, iar Firma SiS este cunoscută pentru promovarea prețurilor mici pentru produsele sale. Vă așteptați la o concurență puternică din partea lor pe segmentul plăcilor de bază de Pentium 4?

Nu se pune problema concurenței. ASUS a luat de exemplu în considerare soluția cu memorie DDR de la SiS și seria ASUS P4S333 se bazează pe chipset-urile SiS 645 și 650 pentru a oferi cel mai bun raport calitate/preț. Cu ajutorul SiS și alți producători de chipset-uri ca ALi și chiar cu ajutorul Intel P4 va deveni rapid soluția mainstream a anului 2002.

■ Driverii pentru plăcile video ASUS au opțiunea de a vedea prin ziduri în Half-Life și implicit în mod-ul CounterStrike, iar posesorii de acceleratoare 3D de la ASUS sunt dați afară de pe serverele dotate cu PunkBuster, un software anti-cheat instalat. Gamerii din România așteaptă de ceva timp o soluție. Ce măsuri intenționează să ia ASUS?

"See-through" este un feature suplimentar pentru plăcile VGA ASUS, ca și funcțiile Smart Doctor și Video Security. La început era destinat doar pentru antrenament, dar ASUS a încetat la scurt timp să mai ofere driverii respectivi deoarece nu erau tocmai fair-play.

■ ASUS a lansat luna aceasta "Ai Flash", soluția de stocare USB pe Flash Disk Memory, cu capacități de 16 Mb și 32 Mb. De ce nu și la capacități mai mari?

Asus este singurul producător care oferă notebook-uri slim cu un singur ax de rotație (spindle). După cum știți cea mai mare problemă pentru notebook-urile subțiri este căldura generată, iar firma ASUS este expertă în eliminarea ei. Tendința pe piața notebook-urilor este de a elimina din axele de rotație, iar eliminarea floppy-disk-ului înseamnă un ax mai puțin. "Ai Flash" este o modalitate foarte la îndemână de a face inutilă prezența floppy-disk-ului într-un notebook sau de ce nu, într-un calculator desktop. Deja oferim versiunea de 64 Mb, iar cea de 128 Mb va fi lansată în curând.

Vrem să menținem bunele relații pe care le avem cu piața românească

■ Ne putem aștepta la un controller Bluetooth integrat în plăcile de bază ASUS?

Este o tendință generală să integrezi tot mai multe componente în placa de bază, ca USB 2.0, IEEE 1394 și chiar Bluetooth. Firma ASUS este pregătită pentru acest standard, dar așteaptă mai întâi apariția unei game largi de aplicații mature pentru Bluetooth. ASUS dorește ca acest feature să fie de folos utilizatorului, nu doar să îl folosească ca atu în campaniile de marketing.

■ Ce credeți despre piața din România?

România are un potențial de creștere considerabil, fiind cea de-a doua țară ca mărime din Europa de Est, după Polonia. Piața din România este în dezvoltare, dar foarte dinamică. Toate categoriile de componente sunt acoperite. În ultimii trei ani este clar însă că piața din România s-a mai maturizat și a devenit din ce în ce mai competitivă. Calitatea produselor variază foarte mult, dar mărcile "no-name"au început să piardă teren. Clientul vrea produse de calitate la un preț bun, și după informațiile mele end-user-ul român are tendința să cumpere produse de la branduri de renume mondial, iar ASUS este unul dintre ele.

Unul dintre cei mai buni distribuitori ASUS în România este ICG-Romsoft. Colaborarea cu ei a început acum trei ani și relația dintre noi progresează constant. În comparație cu anul trecut (când am vândut mai multe unități CD-ROM), anul acesta există o creștere considerabilă în domeniul plăcilor de bază. Vânzările sunt în creștere: există un plus de 46% față de anul anterior, ceea ce înseamnă un progres remarcabil pentru noi deoarece am câștigat mai mulți clienți decât anul trecut. Toate acestea arată că piața românească devine din ce în ce mai interesată în produsele ASUS și suntem încântați de asta. Vom continua să oferim cele mai bune produse și soluții pentru PC.

Planuri de viitor? Vrem să menținem bunele relații pe care le avem cu piața românească și să ținem clienții români informați despre cele mai noi produse ASUS. Ne propunem o creștere de minim 40% pentru anul 2002 și intenționăm să promovăm intens imaginea și produsele ASUS în România pentru a atrage mai mulți clienți.

■ De ce ar trebui cititorii noștri să aleagă ASUS? Ce evidențiază ASUS acum și ce inovații va aduce în viitor?

Un produs pe care te poți baza și cu o mare compatibilitate sunt cele mai importante aspecte în lumea IT. Scopul final al ASUS este de a crea cele mai inovative tehnologii și este un scop care nu se va schimba niciodată. Utilizatorul nu primește doar specificații și feature-uri de la ASUS, ci și satisfacție. Acesta este principalul motiv pentru care oamenii trebuie să aleagă ASUS.

ULTIMAORĂ

Produsele care merită toată atenția

GeForce 4 în februarie

Soluția GeForce 3 devine "generația trecută" la puțin timp după lansare

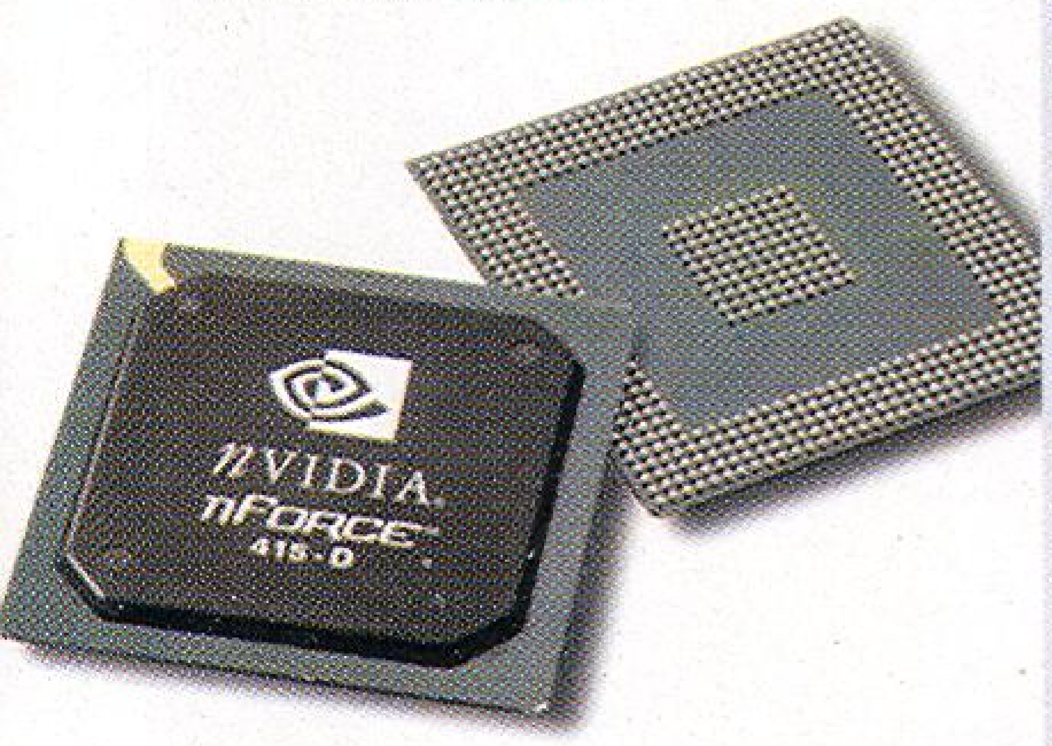
Generația următoare de plăci video de la nVidia, cu numele de cod NV25 va fi lansată oficial pe data de 5 februarie sub numele GeForce 4Ti. Împreună cu aceasta vor apărea și plăcile video cu nume de cod NV17 (GeForce4 MX), o combinație dintre actualele GeForce 3 (NV20) și vechile GeForce 2 (NV15). GeForce 4 va fi produs în procesul tehnologic de 0,15 microni, va dispune de 6 conducte de randare (față de 4 pentru actualul GeForce 3), frecvența de funcționare a chip-ului va fi de cel puțin 300MHz, iar a memoriei de cel puțin 600MHz. Atât NV17 cât și NV25 suportă tehnologia TwinView și pot decoda MPEG-2 în hardware. În plus, NV25 va dispune de încă o unitate de aplicare a efectelor vertex, la fel ca și NV2A care stă la baza consolei XBox.

Producător: NVIDIA • Web: www.nvidia.com

nForce fără grafică integrată

Soluția NVIDIA, mult mai accesibilă

Nvidia a anunțat o nouă variantă a chipset-ului său nForce intitulat nForce 415-D. Singura deosebire între acesta și nForce 420-D îl reprezintă faptul că nForce 415 nu mai dispune de grafică integrată. Motivul îl constituie încercarea nVidia de a realiza o soluție ieftină care să beneficieze totuși de celelalte avantaje ale chipset-ului nForce. ASUS, MSI și Leadtek au anunțat deja modele de plăci de bază construite în jurul noului chipset.



Producător: NVIDIA • Web: www.nvidia.com

VIA a anunțat 2 modele de plăci de bază construite cu ajutorul noului chipset VIA P4X266A. Acestea se numesc P4XB-RA și P4XB-SA, sunt în format ATX, suportă procesoarele P4, socket 478 și până la 3GB de memorie DDRAM PC2100 ▪ AMD a realizat tranzistorul CMOS care atinge cea mai mare viteză de comutare. Acesta are o lungime a porților de doar 15nm (0,014 microni) și reprezintă un prototip al tranzistoarelor pe care compania le va folosi în viitoarele sale generații de microprocesoare. ▪ Procesoarele Duron MP menite a rula în stațiile de lucru biprocesor ieftine au ieșit din calculele companiei AMD ce a ajuns la concluzia că piața serverelor are anumite cerințe în ceea ce privește performanța procesoarelor, pe care Duron nu le poate satisface. ▪ Universal lansează primele sale CD-uri cu muzică, care vor fi protejate la copiere. Acestea vor fi însoțite de un nou player multimedia, capabil să decodeze formatul audio înregistrat pe CD-uri. ▪ Intel va începe distribuirea în cadrul unui program pilot a primelor procesoare McKinley pe 64 de biți în versiunile de 1GHz cu 3MB memorie cache, 1 GHz cu 1,5MB memorie cache și 900MHz cu 1,5MB memorie cache. McKinley este urmașul lui Itanium, primul procesor pe 64 de biți de la Intel, realizat în colaborare cu HP. ▪ KN266 este numele primului chipset cu grafică integrată de la VIA care combină puterea lui KT266A cu nucleul grafic integrat ProSavage8 de la S3 precum și cu un controller Ethernet 10/100MB și un modem MC'97.

Pentium 4 preia supremația

Core-ul procesorului Pentium 4 este schimbat odată cu versiunea la 2.2 GHz

La începutul lunii ianuarie, Intel a anunțat o nouă versiune a procesoarelor sale Pentium 4, bazate pe un nou nucleu, cu nume de cod Northwood. Acest nucleu aduce procesoarelor Pentium 4 un spor de performanță cel puțin comparabil cu cel pe care procesoarele Athlon XP l-au avut față de Athlon Thunderbird. Una dintre cele mai importante schimbări suferite de nucleul Northwood o reprezintă tranziția la procesul de fabricație de 0,13 microni (față de 0,18 la Pentium 4 Willamette). Datorită acestui proces de fabricație pastila de siliciu a procesorului este aproape de două ori mai mică, ceea ce i-a permis lui Intel să dubleze mărimea memoriei cache Level 2 de la 256Kb la 512Kb. Noile procesoare au fost lansate inițial la viteze de 2GHz și 2,2GHz, dar vor apărea și versiuni de 1,6GHz și 1,8GHz. Pentru a le deosebi de versiunile mai vechi de Pentium 4, cele bazate pe nucleul Northwood vor primi sufixul „A" (de exemplu: Pentium 4 2.0A).



Producător: Intel • Web: www.intel.com

Procesoare cu HyperThreading

Primele modele apărute pe piață

La puțin timp de la anunțul noilor procesoare Pentium 4 NorthWood, Intel a lansat primele modele Xeon bazate pe nucleul de 0,13 microni, Prestonia. Cea mai importantă schimbare adusă de nucleul Prestonia față de vechile nuclee Foster, o reprezintă prezența tehnologiei HyperThreading. Aceasta permite unui singur procesor să execute mai multe thread-uri simultan. Ca urmare, sunt eliminați timpii morții, iar performanța procesorului poate crește cu până la 30%. În plus față de vechile Xeon Foster, nou-lansatele procesoare Xeon dispun de 512Kb memorie cache Level 2. Primele modele de Xeon Prestionia funcționează la 1,8GHz, 2GHz și 2,2GHz, iar numele oficial al acestora sunt Xeon 1.8GHz, Xeon 2.0A GHz, respectiv Xeon 2.2GHz. Se observă că singurul Xeon care primește sufixul A este cel la 2GHz, pentru a-l diferenția de versiunea existentă de Xeon Foster care rulează la aceeași frecvență.



Producător: Intel • Web: www.intel.com



Scriere la 32 de viteze

Unitatea ASUS scrie ca din pușcă

Era de așteptat ca la începutul acestui an să apară primele unități CD-RW capabile să inscripționeze CD-uri la viteza 32x. Una dintre primele astfel de unități vine de la ASUS și se numește CRW-3212A fiind capabilă să reinscripționeze CD-uri la viteza 12x și să le citească la viteza 40x. Ca orice unitate de inscripționat CD-uri care se respectă, și cea de la ASUS dispune de o tehnologie comparabilă cu BurnProof, al cărei nume este FlextraLink. În plus, tehnologia FlextraSpeed detectează caracteristicile discului care este inscripționat și adaptează viteza de scriere la o valoare optimă. DDSS II este numele unei alte caracteristici a unității CRW-3212A, care permite reducerea considerabilă a vibrațiilor cauzate de motor precum și a rezonanței dintre unitate și carcasa computerului. Unitatea care este capabilă să înregistreze un CD în doar 3 minute și jumătate va începe să fie comercializată din această lună.

Distribuitor: ICG-Romsoft • Tel. 01-224.03.33


nexial
computers
Un prieten pentru viitorul tau!
Galati, Str. Brailei, nr.26
Tel/Fax: 036 319120
Tulcea, Str. Babadag, nr.10
Tel/Fax: 040 515457

Prima placă de bază cu chipset SiS745

Revizia chipsetului SiS735 vizează depășirea radicală a performanțelor obținute de VIA KT266A



Dacă ați putut citi detaliile privitoare la chipset-ul SIS745, urmașul lui SIS735, în numărul 26 XtremPC, iată că ECS a anunțat deja prima placă de bază construită în jurul acestuia. K7S6A este o placă ATX care suportă procesoare pentru SocketA, dispune de 3DIMM-uri de memorie care pot găzdui până la 1GB de memorie DDR333 (PC2700) sau 1,5GB de memorie DDR266/200 (PC2100/1600). Se remarcă suportul pentru memoria DDR333, SiS fiind primul și deocamdată singurul producător de chipset-uri care adoptă noul tip de memorie prin lansarea unui chipset dedicat. Modelul K7S6A mai dispune de 5 sloturi PCI, unul AGP4x, un slot CNR, incorporează suport pentru ATA/100 și integrează un codec audio de tip AC97. Se așteaptă ca performanța noii plăci de la ECS să o depășească vizibil pe cea a plăcilor cu chipset KT266A, la un preț mult mai mic decât al acestora, aproximativ 90$.

Producător: **ECS** • Web: **www.ecs.com.tw** • Distribuitor: - • Tel. -



Cinema la domiciliu prin combinația NVIDIA - Creative

La baza soluției multimedia stă un procesor GeForce2 MX400

Creative Labs se pregătește pentru lansarea pe piața europeană a modelelor sale bazate pe soluția multimedia integrată Personal Cinema de la nVidia. Personal Cinema reprezintă răspunsul nVidia la familia All-In-Wonder de la ATI, încorporând un TV Tuner și o placă video performantă. În Europa, Creative Labs deține exclusivitatea pentru modelele Personal Cinema bazate pe procesoare GeForce2 MX400. Nu este de mirare astfel că produsul lansat de Creative Labs în Europa va fi tocmai un model care folosește o placă video GeForce2 MX400 în combinatie cu un tuner TV extern și o telecomandă. Creative Labs a anunțat că nu intenționează să producă modele Personal Cinema bazate pe plăci video mai rapide de la nVidia cu toate că este posibilă folosirea oricărui model până la GeForce 3. Prețul pentru Creative Personal Cinema va fi de aproximativ 150$ și aceasta se anunță drept un competitor de temut pentru seria ATI All-In-Wonder.

Distribuitor: **Flamingo Computers** • Tel. **01-222.50.41**

7200 rpm prin Ultra160 SCSI: noi versiuni Barracuda de la Seagate

A opta familie din gama Barracuda

Seagate a anunțat disponibilitatea a încă doi membri din gama de harddisk-uri SCSI Barracuda. Aceștia funcționează la 7200RPM și poartă denumirea de Barracuda 36ES2. Interfața folosită de cele două modele de 18,4GB și 36,9GB este cea Ultra160 SCSI. Seagate a creat aceste două harddisk-uri în mod special pentru stațiile de lucru puternice și serverele ieftine. Barracuda 36ES2 folosește ultimele inovații atât din domeniul ATA cât și din domeniul SCSI. Astfel, cele două modele folosesc motorul SoftSonic FDB introdus prima oară de seria Barracuda ATAIV, ceea ce le permite să se situeze din punct de vedere fonic în jurul valorii de 2dBa. Șocul pe care pot să-l suporte în momentele în care nu sunt sub tensiune a fost crescut până la valoarea de 350G. Familia Barracuda 36ES2 va începe să fie comercializată din primul trimestru al anului 2002.

Producător: **Seagate** • Web: **www.seagate.com**



Pe piața americană de transmisii prin cablu s-a născut un nou gigant AT&T și Comcast, doi dintre jucătorii cei mai importanți de pe piața americană a telecomunicațiilor au hotărât să fuzioneze. Înțelegerea, în valoare de peste 72 de miliarde de dolari va da naștere unei corporații cu peste 21 de milioane de abonați la serviciile de cablu și cu acces la peste 30 de milioane de familii.

■ Unii utilizatori au raportat diverse erori de afișare în cazul folosirii noilor drivere Detonator 4 23.11 de la nVidia. Nvidia a declarat că aceste probleme sunt legate de o problemă de BIOS și că VIA este de vină pentru aceasta. Bineînțeles că VIA a reacționat, declarând că ei nu au nici o vină și că problema se regăsește în procesul de dezvoltare a driverelor de la NVIDIA, unde compatibilitatea nu mai joacă un rol foarte important.

■ Compania start-up Matrix Semiconductor, sprijinită de către Microsoft și condusă de cofondatorul Rambus, Mike Farmland, a anunțat produsul 3DM, primul chip de memorie alcătuit din mai multe planuri de circuite de silicon suprapuse. Această tehnologie ar putea mări capacitatea de stocare de câteva ori față de actualele chip-uri de memorie folosind însă aceleași linii de producție.

■ Odată cu lansarea chipset-ului AMD760MPX, marii producători de plăci de bază au început să anunțe modelele lor construite în jurul acestuia. ASUS a prezentat A7M266-D care poate folosi până la 4GB de memorie DDR registered sau 2GB de memorie DDR unbuffered. Este de remarcat prezența ASUS COP (CPU Overheating Protection), un circuit hardware care previne supraîncălzirea procesoarelor prin citirea datelor direct de la dioda încorporată în acestea.

Soluție video completă prin All-In-Wonder Radeon 8500DV

Chipset-ul Radeon8500 este deja utilizat pentru soluții grafice foarte diverse

La destul de mult timp de la anunțul oficial, ATI a început comercializarea soluției sale multimedia All-In-Wonder Radeon 8500DV. Familia All-In-Wonder este binecunoscută pentru faptul că integrează un TV Tuner și o serie întreagă de opțiuni multimedia împreună cu o placă video de la ATI rezultând un produs de o calitate deosebită. Nou lansatul model are la bază ultimul chip video de la ATI, cel folosit și de plăcile video ATI Radeon 8500. Cu toate acestea, ATI avertizează că frecvențele de funcționare ale chipului/memoriei sunt mai mici decât în cazul lui Radeon 8500: 230/190MHz, accentul plăcii nefiind pus pe viteză cât pe opțiunile pe care le oferă. Dintre celelalte caracteristici ale noului model se remarcă: suportul pentru IEEE1394 (FireWire) pentru conectarea la diverse alte dispozitive electronice, tuner stereo TV cu 125 de canale, suport pentru teletext, decodare hardware DVD cu Dolby AC-3, telecomandă radio.



Distribuitor: **Flamingo Computers** • Tel: **01-222.50.41**

Pentium III ajunge la 1,4GHz

Intel încă mai plusează în generația Pentium III

Cu siguranță procesoarele Pentium III au ajuns aproape de sfârșitul carierei lor, locul lor fiind luat de Pentium 4 care pot atinge frecvențe din ce în ce mai mari. În ciuda acestui lucru, Intel a lansat un nou procesor Pentium III, funcționând la 1,4GHz egalând astfel frecvența primelor procesoare Pentium 4. Noul Pentium III-S folosește nucleul Tualatin, dispune de 512KB memorie cache Level 2 și este destinat exclusiv serverelor ultra-dense unde spațiul ocupat și consumul de curent sunt decisive. Conform Intel, noul PIII-S este mai rapid cu până la 20% față de versiunile anterioare de Pentium III consumând în același timp cu până la 40% mai puțin curent electric. Conform planurilor celui mai mare producător de microprocesoare din lume, acest model este penultimul Pentium III lansat, ultimul urmând a fi versiunea la 1,53GHz.

Producător: **Intel** • Web: **www.intel.com**


www.bosch.de

hardmail

INFLUENȚA WATTS-ILOR ȘI A AGP-ULUI
Am 2 întrebări :
1. Cu ce mă ajută o sursă de 300V? Acum am una de 230V.
2. Am o placă de bază Gigabyte 7IXE4 și suportă AGP 2X. Să zicem că mi-aș lua o placă video de genul GeForce Ti sau Ti 200. Ar exista o scădere notabilă a vitezei plăcii video fără o placă de bază cu AGP 4X?

Jowad • Jowad@xnet.ro

1. În primul rând puterea se măsoară în Watts și se notează cu W. O sursă mai puternică este necesară celor care au în calculator multe componente mari consumatoare de curent.
2. Viteza AGP are foarte mică influență asupra performanțelor plăcii grafice, așa că poți să iți cumperi liniștit placa grafică dorită.

64 GRADE C LA THUNDERBIRD 1.1GHZ
Tocmai mi-am cumpărat un T-Bird la 1100MHz cu Gigabyte 7XZE Mb, și sursă de 350W. Procesorul are un cooler cu palete destul de mari și este gigantic, dar temperatura CPU este raportată la 64 grade C după 3-4 ore de utilizare, inițial fiind doar de 34 grade C, iar turația cooler-ului la 3300+ rpm. Este această temperatură prea mare, sau este normală? Dacă doresc să fac overclocking trebuie să mai adaug un cooler? P.S. La 65 grade C sistemul merge excelent!

Mihai • arma.mea@xnet.ro

Temperatura este una destul de ridicată dar asta nu înseamnă că nu este normală. Procesoarele AMD Arhlon Thunderbird au limita maximă de funcționare la temperatura de 90-95 C, așa că deocamdată nu ai de ce să iți faci griji. Nu ai nici o șansă la overclocking cu cooler-ul actual. Dacă vrei să faci overclocking trebuie să schimbi cooler-ul (nu se poate adaugă încă unul) cu unul mai bun.

INSTALARE XP NEFINALIZATĂ
Am un sistem cu următoarele caracteristici: MB KT 133 Aristo ATX Socket A, sound, ATA 100 AM220; CPU AMD K7 1200 Athlon bus266, HD Seagate 40Gb 7200 rpm, 512Mb, MSI GeForce 400MX 64 TV. Ca OS am instalat Windows Milenium. Problema mea este că atunci când vreau să-i fac un upgrade la XP, în timpul instalării îmi dă eroare și mesaje de tipul: am oprit instalarea pentru a proteja sistemul, incompatibilitate de hard sau Bios etc. Sincer nu ințeleg problema. Iar în timp ce rulez anumite soft-uri sau jocuri îmi dă mesajul: Low resurces. Am încercat up-grade-ul la XP și din 98Se și am avut aceleași mesaje. Vă rog, dacă se poate să-mi dați un sfat.

Gabriel Trifina • gtrifina@memrb.ro

Nu mai încerca să faci upgrade de la Millenium la XP pentru că te poți alege cu două sisteme de operare din care nici unul să nu functioneze corect. Problema cu erorile la instalarea XP-ului vine din BIOS. Dezactivează opțiunile "Video BIOS cache" și "System BIOS cache", chiar și "Video RAM cache" dacă ea există. Cealaltă problemă, eroarea Low Resources, vine tot din BIOS, de la setări incorecte ale frecvenței de funcționare sau timing-urilor pentru memoria RAM. Încearcă să dai un "Load fail safe defaults" și asta va rezolva problema.

BLOCĂRI ȘI ȚIUIT ÎN BOXE
Calculatorul meu (upgrade de curând) îmi dă mari bătăi de cap în jocurile 3D. Imaginea se blochează brusc după care ori îmi iese din joc și se întoarce în desktop, ori se blochează de tot calculatorul și se aude un țiuit puternic în boxe. Treaba asta se repetă cam des și este foarte frustrantă, mai ales că eu am o configurație care nu ar trebui să îmi facă astfel de probleme: AMD Athlon 750 MHz pe o placă de bază Epox cu sunet încorporat (nu știu exact modelul dar pe manual scrie VIA KT133), placă video Nvidia Riva TNT2 M64 32Mb și 128Mb RAM. Țin să precizez că pe vechea mea configurație nu pățisem niciodată așa ceva. Nu îmi este foarte clar ce aș putea să fac pentru a remedia problema (am primit tot felul de sugestii de genul "scoate carcasa că se supraîncălzește placa video" sau "dă LOAD FAIL SAFE DEFAULTS din BIOS" sau "scoate sound hardware acceleration din DxDiag", însă nici una nu mi-a folosit).

Alex Dram • dram@uaic.ro

Primul lucru care trebuie făcut în astfel de cazuri este instalarea celor mai noi drivere de la VIA, în cazul de față 4in1 versiunea 4.37, apoi driverii plăcii video, Detonator 6.50 sau 23.11, depinde de preferințe. Dacă nici acestu lucru nu ajută, cel mai sigur lucru este instalarea Windows 98SE (sau Windows 2000 Professional, dar aici lucrurile se complică), după care vine instalarea VIA4in1 și abia apoi driverul plăcii video. În cazul extrem în care nici acest lucru nu ajută, sfatul meu ar fi să vezi dacă nu cumva placa video sau memoria nu funcționează corect.

UPGRADE DE LA 233MHZ
Am un calculator care este folosit numai pentru programe (nici un joc nu țin pe el). Am o placă de bază Intel: SR-M504 INTEL 430VX ! Problema e că nu am carte la el. Nu știu cât poate duce. Eu aș dori să-i pun un procesor cam la 300-333MHz. Cum pot să aflu poate/sau nu poate să reziste placa de bază la un astfel de procesor. Momentan am un procesor la 233MHz.

Sebestyen Lorant • lorant86@rdslink.ro

Chipset-ul i430VX pe care este bazată placa ta nu poate suporta, din păcate, procesoare la viteze mai mari de 233MHz, așa că dacă vrei să schimbi procesorul va trebui schimbată și placa de bază.

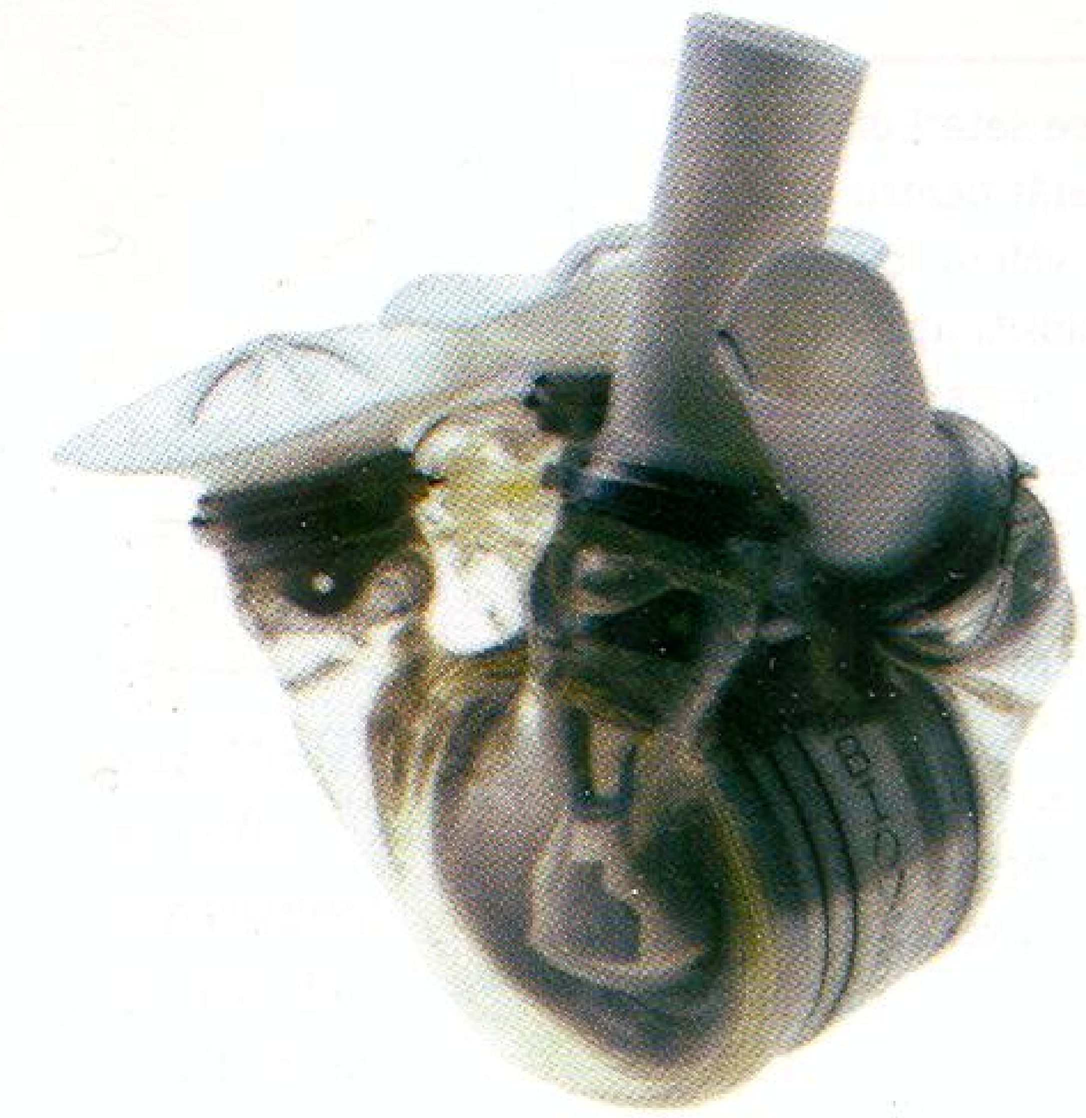
FĂRĂ OVERCLOCKING PE BX
Am o placă de bază LuckyTech cu chipset Intel 440BX (pe placă mai scrie și ZX). Am înțeles că am varianta cu FSB=133 MHz, cu toate că procesorul (PIII450) se prezintă 4.5x100=450MHz:
1. Vreau să-mi fac un upgrade la BIOS. De unde pot să-l iau?
2. Procesorul l-am luat la cutie, așa că avea coolerul atașat. Dacă vreau să-l overclock-ez (să pun FSB la 133) cum schimb cooler-ul fără să stric CPU-ul?
3. De curând mi-am schimbat HDD cu un Quantum Fireball Plus AS de 40G. Înainte aveam un Maxtor Diamond 15G (tot la 7200 rpm) și nu se auzea DELOC. Acum ăsta parcă "urlă" și merge mai greu. Ce să-i fac?
4. Dacă îmi iau cablu IDE UDMA66 (placa suportă UDMA33) o să fie vreo diferență?
5. Am un TV Tuner Wayjet cu chipset Bt878. Merge foarte prost. L-am schimbat cu altul. La fel. Menționez că am un Voodoo3 3000 16Mb, cu toate driver-ele (inclusiv pt. tuner) la zi.

Andrei Dobrică
andrei_dobrica@hotmail.com

1. Dat fiind că nu știi exact ce placă de bază ai, iți recomand să nu încerci să faci upgrade la BIOS pentru că poți să strici placa de bază și să pierzi garanția la ea (dacă această garanție există). Dar dacă vrei să iți asumi riscul, poți să cauți pe

"Nu mai încerca să faci upgrade de la Millenium la XP pentru că te poți alege cu două sisteme de operare din care nici unul să nu funcționeze corect."

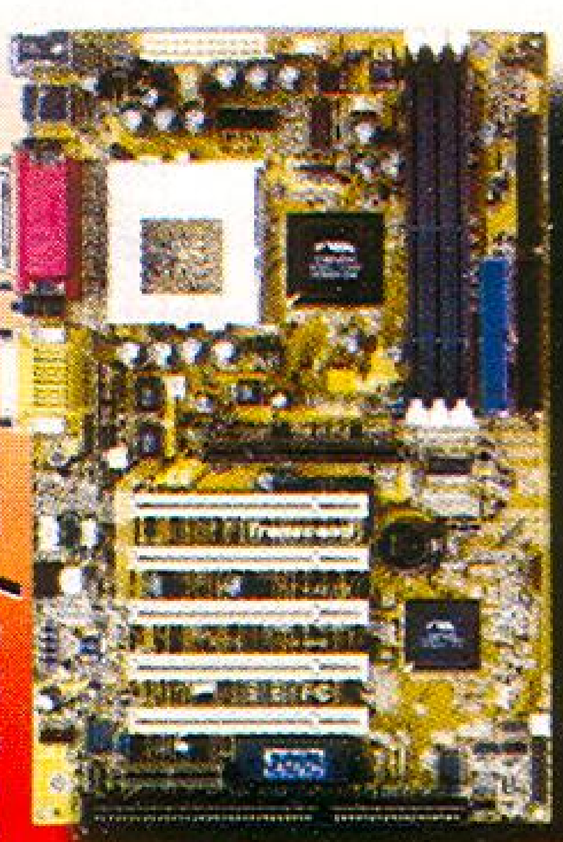
Transcend



Pentru mulţi, o chestiune de suflet.
Pentru sistemul tău: o problemă vitală!

Transcend vă oferă soluţia completă: memorii şi plăci de bază, pentru oricare dintre platformele Intel sau AMD.

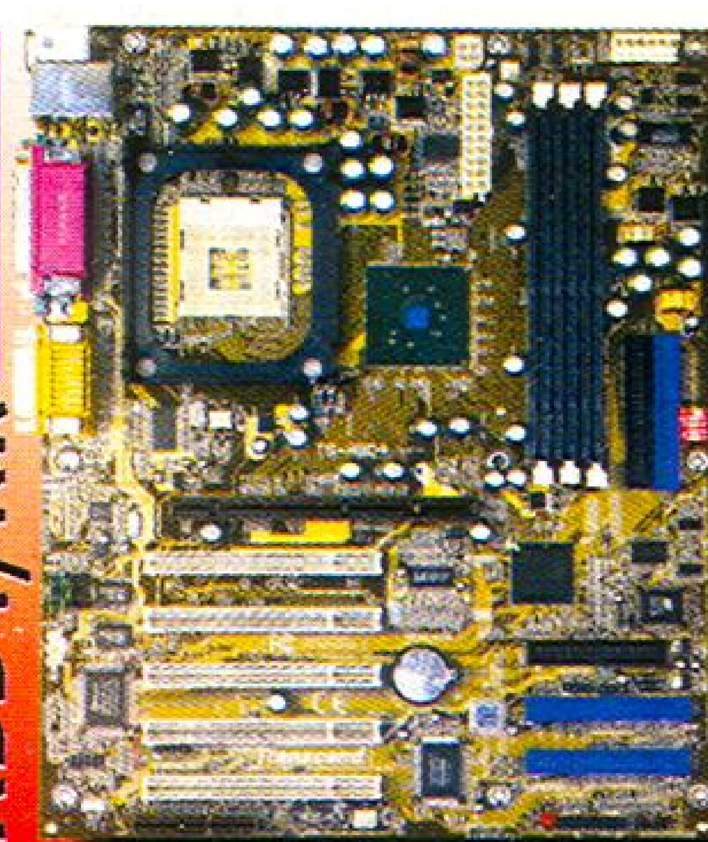
Transcend AVE3/B



Key Feature

VIA Apollo Pro 133T (694T+ 686B)
CPU: Intel Celeron FC-PGA 533A~1200+MHz(FSB 66/100MHz)
Intel Pentium III FC-PGA 500E~1200+ MHz (FSB 100/133 MHz)
VIA C3 500~866+ MHz(FSB 100/133MHz)
FSB: 66~150 MHz(66/100/133 MHz guaranteed)
Adjustable by BIOS
Memory: 3x168 pin DIMMs up to 1.5GB
Support PC100, PC133, VCM SDRAM
Expansion: 1 x AGP4x,5 x PCI (PCI v2.2 compliant),1 x AMR,1 x ISA
Support Ultra DMA 33/66/100
Built-in AC97 CODEC audio control
Support Transcend ezBIOS

Transcend ABD4/NR



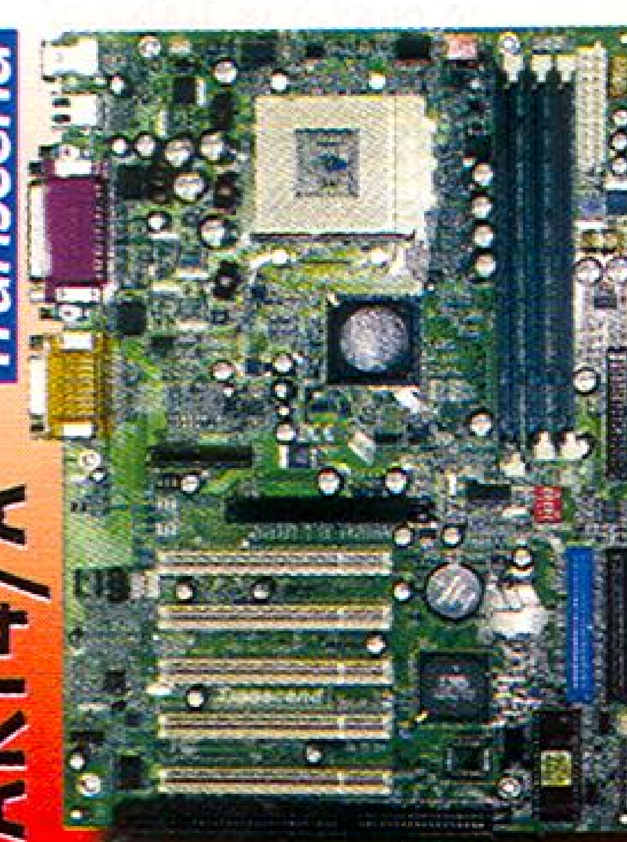
Key Feature

Support Intel socket 478 Pentium 4 CPU
Intel 845 chipset
FSB 400 MHz, adjustable by BIOS
Support 3 DIMM, up to 3GB memory
AGPPro 4x Slot / 5xPCI/ 1xCNR Slot
Ultra DMA 33/66/100; AC 97 CODEC
Support Transcend ezBIOS
Intel 10/100 LAN
IDE RAID 0,1

ezBIOS

Anti-Virus BIOS Protection
Viruses cannot affect BioS
BIOS Updating Confidence
Always bootable fromFFD even if BIOS crashes
One-Click, On-Line BIOS Updating
Automatic Detection, Download and Update Execution
Linear Overclocking
Overclock by +/- 1.0 MHz to optimize your system

Transcend AKT4/A



Key Feature

Support AMD Socket A CPU Duron & Athlon
VIA KT133A Chipset 8363A/686B
FSB 200/266 MHz
Support 3 DIMM, up to 1.5 GB memory
AGP 4x Slot /4xUSB/AC 97 CODEC
Ultra DMA 33/66/(100)
5xPCI/1xAMR/1xISA
Support Transcend ezBIOS

Transcend ASP3



Key Feature

Intel 815E/815EP Chipset; ATX form factor
CPU: Socket 370 PPGA/FC-PGA 300~1000+ MHz (Pentium III, Celeron, Cyrix)
FSB: 66/100/133MHz (66~150MHz overclock range, by 1MHz step)
Memory: 3 x DIMM up to 512MB (PC100/133)
Expansion: 6 x PCI, 1 x CNR, 1 x AGP 2X/4X
Ultra DMA 33/66/100; 4 x USB
Onboard AC97 CODEC; Support ezBIOS

Memory Transcend



LIFETIME Transcend Memory WARRANTY

Transcend
Your Supplier, Your Partner, Your Friend.

ProVision
Create your own network vision

p-ţa Alba Iulia, nr 8, bl I7, sc 3, et 2, ap 50-52, sector 3, Bucureşti, 70700 România, tel: (+4 01) 321.1568, fax: (+4 01) 323.6570, www.pro.ro, provision@pro.ro

site-ul producătorului plăcii de bază, www.luckytech.com.tw sau la adresa http://www.driversearch.com/forums/bios/ BIOS-ul dorit. Dacă aș avea mai multe informații despre placa ta ți-aș da chiar un link direct.
2. Chipset-ul i440BX nu suportă oficial FSB la 133MHz, deși există producători de renume(ABIT, ASUS) care au reușit să producă modele de plăci de bază cu acest chipset care suportă și frecvențe FSB de 133MHz. Deoarece LuckyTech nu face parte din producătorii de plăci de bază care să fie renumiți pentru opțiunile de overclocking ale produselor sale, nu te sfătuiesc să încerci overclocking mai ales că frecvența de 600MHz rezultată din combinarea multiplicatorului 4.5X (la Intel multiplicatorul este fix) și un FSB de 133 este mult prea mare și în mod aproape sigur procesorul nu va funcționa la acea frecvență.
3. Harddisk-urile din seria Quantum Fireball Plus AS sunt destul de silențioase și de rapide, dar nu funcționază foarte bine în modul UltraDMA33, pentru funcționare optimă necesitând cel puțin UltraDMA66.
4. Nu este nici o diferență deoarece placa nu suportă UltraDMA66, așa că acel cablu de care vorbești nu ar ajuta.
5. Trebuia să fii mai explicit în ceea ce privește problema ta cu TV-Tuner-ul menționat, eu nu pot face decât să presupun ce problemă ai și răspunsul meu s-ar putea să nu te ajute foarte mult. Calitatea imaginii afișată de un TV Tuner depinde mult de puterea semnalului din cablul de televiziune și de cablu în sine, care trebuie să fie cât mai bine izolat.

REZULTATE CONTRADICTORII ÎN TESTE

Am o nedumerire cu privire la placa mea de bază. Acum o lună am cumpărat un Thunderbird la 1400, mainboard Elite Group (ECS) K7S5A, memorie 512Mb DDR-SDRAM PC 2100, Hdd Seagate UATA IV 40Gb, placă video Powercolor GeForce 2 GTS Pro, CD-RW Teac 16/10/40, DVD AFFREY 10/40, placă de sunet SB Live Value. În nr. 26 al revistei, ați testat placa de bază. Am rulat și eu testul de memorie de la SiSoft Sandra, dar rezultatele sunt... dezamăgitoare! La Memory INT am obținut 569Mb/sec (fața de 637), iar la Memory FLT am obținut 664 (fața de 790!!!). Mi se par absurd de mici punctajele (comparabil cu Ali Magik), deci ceva e în neregulă. Menționez că folosesc Windows 98SE, driverul plăcii de bază este din septembrie, iar memoria este PQI. Care este problema? Este memoria de proastă calitate? Nu este bun driverul? Aștept cu nerăbdare un răspuns.

Tudor Dan • tudordan@hotmail.com

Pentru a obține rezultate bune la testul din SiSoft Sandra contează foarte mult setările din BIOS cu privire la memorie (frecvența de funcționare, CAS-ul, timing-uri, opțiunea de Bank Interleave etc). Acestea fac cea mai mare diferență la testul de memorie, bineînțeles alături de memoria în sine și de placa de bază. Apoi mai contează și versiunea de Sandra cu care ai testat, scorurile diferind de la versiune la versiune.

OVERCLOCKING ÎN MINIATURĂ

Am următoarea configurație: procesor Celeron2 la 633MHz, placă de bază Biostar M6VCI cu chipset VIA VT82C693 Apollo Pro Plus, 128Mb SDRAM, placă video GeForce2 MX 32Mb, HDD Samsung SV2042H 20Gb, Windows Me. Am și eu câteva întrebări:
1. Care este cel mai bun modem intern de 56k la ora actuală (cu preț nu prea mare) și la ce distribuitor îl găsesc?
2. La câți volți îmi recomandați să-mi setez voltajul dacă îmi overclockez procesorul de la 66x9.5 la 100x9.5?
Acum că voltajul procesorului este de 1.78V, temperatura acestuia este de 22 grade. Sunt dispus să cumpăr și un cooler bun dacă este necesar.
3. De când am reinstalat Windows-ul, m-am trezit cu AGP-ul setat la 1x (68MHz). Cum se poate schimba?
4. Am un TV Tuner Wayjet WT-951TF-BK care dă illegal operation la WinXP, deși am luat ultimul driver+application de pe site-ul oficial. Scria acolo: supports Windows XP! Ce mă fac, pentru că vreau să-mi pun înapoi XP-ul?

Csavossy Roby • ricky0007@hotmail.com

1. Cele mai potrivite modem-uri pentru liniile telefonice românești sunt cele bazate pe chipset-uri Conexant hardware cu suport V.90.
2. Nu îți pot recomanda un voltaj pentru procesorul tău deoarece setarea unui voltaj mai mare decât cel setat de producător poate duce la distrugerea procesorului. Cel mai sigur este să încerci tu, pe propria răspundere, să setezi o valoare cât mai apropiată de cea actuală, în pași cât mai mici, până când procesorul va rula la frecvența dorită stabil.
3. Se poate seta din BIOS de la "Advanced Chipset Features" sau după instalarea driver-ilor Via 4in1 cu ajutorul utilitarului NVmax (www.NVmax.com) sau cu alte programe similare de tweak.
4. S-ar putea ca driverii să nu funcționeze sub Windows XP, poate este o versiune beta a driver-ului și producătorul a "uitat" să menționeze. Cum luna aceasta pare a fi luna "wayjet" (și alți cititori semnalând astfel de probleme) este posibil ca produsul să lase de dorit calitativ.

JOCURILE MERG SACADAT

Am un sistem ce cuprinde un Thunderbird la 1.2 GHz cu bus de 2X133, o placă de bază ECS cu chipset SIS735 (prima versiune a acestei plăci), 256 DDR, GF2 MX400 cu 64 Mb, și un HDD WD de 30Gb și 5400 rpm. Problema este următoarea: în orice joc, pe orice rezoluție, cu orice setări din bios, și indiferent de driveri (atât pentru placa de bază cât și pentru cea video), cu orice sistemul de operare folosit, apare o fragmentare a imaginii. Această fragmentare nu se datorează numărului de frame-uri pe secundă, care este suficient de mare (am făcut teste), ci are mai degrabă o cauză hardware pe care eu nu am reușit să o identific. Efectul seamănă mai mult cu o dublare a imaginii, iar el este mai mult sau mai puțin prezent în funcție de joc. Spre exemplu în IWar la deplasarea laterală a navei arcele de cerc care încadrează ținta devin în mod clar și evident duble. P.S. Monitorul este excelent.

Adrian • ender76@rol.ro

Cel mai probabil este de vină placa video, care este posibil să fie defectă. Încearcă să vezi dacă același lucru se întâmplă când folosești placa ta video pe computerul unui prieten. Dacă se dovedește că nu este de vină placa video, atunci încearcă să testezi celelalte componente din calculator, în speță procesorul, memoria și placa de bază.

TEMPERATURĂ NEREZONABILĂ

Am făcut de curând upgrade la un Athlon 1000MHz și problema este că se încălzește - zic eu - foarte tare (în bios zice 54-55 grade C). Cooler-ul are 5000 rpm. Am dat un telefon la firma de la care l-am luat și le-am spus temperatura, iar ei mi-au zis să mă liniștesc deoarece este perfect normal. Le-am spus că "în limitele normale" nu înseamnă "perfect normal" și că se încălzește prea tare. Au zis că trebuia să iau un cooler mai bun. Când le-am zis că ei au ales cooler-ul și nu eu, mi-au zis că este un cooler bun și au insistat că temperatura este normală. Mie tot mi se pare mare. Sistemul merge bine și nu se blochează. Probabil sunt paranoic, dar nu vreau să mă trezesc cu procesorul prăjit. Întrebarea mea este: să fac scandal să-mi schimbe cooler-ul sau nu merită? La temperatura asta există vreun pericol pentru procesor?

Radu P • maxkoo.@xnet.ro

Temperatura de 55 C este una destul de mare, mai ales fiind că este iarnă și temperatura camerei este mai scăzută. Cei de la firmă au totuși dreptate, temperatura este în limitele normale, dar asta nu înseamnă că nu este puțin cam ridicată. Nu cred că are rost să faci scandal, dar dacă tu nu ești mulțumit de temperatură, poți cumpăra un cooler mai bun, vezi XtremPC nr. 25.

Temperatura maximă de funcționare a unui procesor Athlon este 90-95 grade C, de fapt la această temperatură se arde, dar deja la 70 grade C nu mai funcționează corect.

"Pentru a obține rezultate bune la testul din SiSoft Sandra contează foarte mult setările din BIOS cu privire la memorie (frecvența de funcționare, CAS-ul, timing-uri, opțiunea de Bank Interleave."

magia MP3

Sunetul MP3 portabil nu mai este nici pe departe o tehnologie inaccesibilă tehnic. Este însă ca preţ.



Încă de la apariţia primelor aparate audio ce funcţionau cu discuri de vinil sau chiar cu bandă magnetică, tendinţa a fost ca aceste aparate să fie din ce în ce mai mici şi mai performante, chiar dacă nu neapărat în această ordine. Acest fapt s-a materializat prin inventarea casetei audio şi apoi a compact discului. Noile formate digitale, şi în special MP3, au un mare potenţial datorită spaţiului mic ocupat pe suportul dedicat şi al calităţii foarte ridicate.

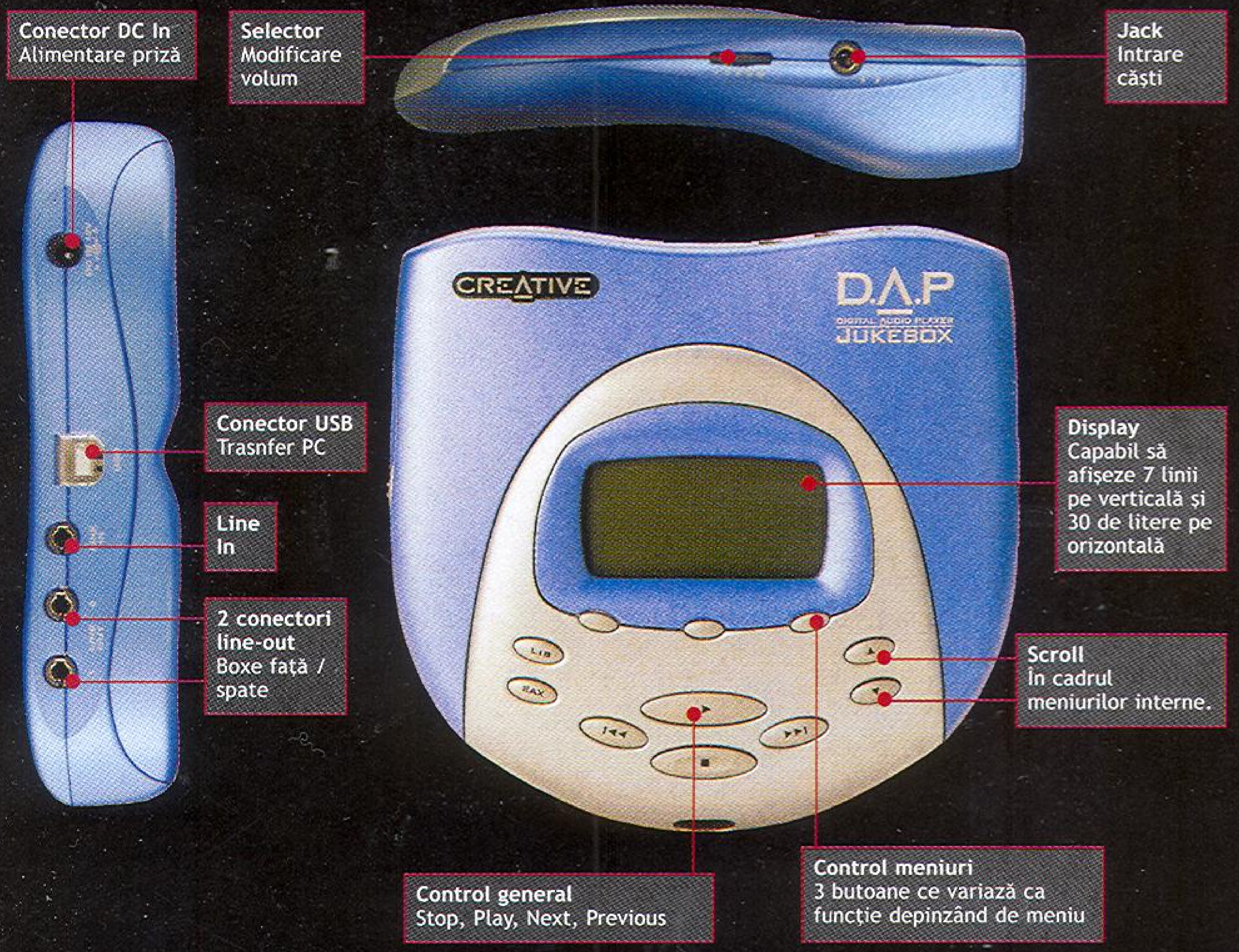
Playerele MP3 portabile sunt astfel din ce în ce mai comune, iar în articolul de faţă evaluăm oferta pieţei româneşti în domeniu.



CREATIVE JUKEBOX

249$+tva MP3-ul portabil, dar stocat tot pe harddisk

Distribuitor: **Flamingo Computers** • Tel. **01-236.20.00** • Web: **www.flamingo.ro**



Accesorii





Creative prezintă un MP3 player foarte original, atât ca design, cât și ca dotări. Posibilitatea de a folosi mai multe intrări și ieșiri, dotarea cu harddisk și posibilitatea de a înregistra de la o sursă externă sunt atuurile acestui produs.

Utilizare și funcționalitate 8/10

Jukebox suportă majoritatea formatelor populare, WAV, MP3, WMA, AAC pentru fișierele care sunt transferate prin USB sau format WAV pentru fișierele înregistrate din sursa externă (line-in). Alimentarea este realizată cu ajutorul a 4 acumulatori AA incluși în pachet, perioda la care trebuie reîncărcați dacă playerul este folosit non-stop fiind de circa 4-5 ore. Foarte ușor de utilizat, intuitive și funcționale se dovedesc a fi butoanele ce controlează interfața.

Dotari hardware 8.5/10

Dotările DAP sunt destul de numeroase, ele incluzând 2 ieșiri audio pentru boxe față și boxe spate, ieșire de căști, line in și port USB. Există de asemenea și conector DC In pentru alimentare direct de la priză. Harddisk-ul din dotare este de 6Gb ceea ce înseamnă posibilitatea stocării a până la 100 de ore de muzică. Din păcate soluția aleasă de Creative pentru stocare nu este cea mai fericită din cauza greutății și a libertății, fiind foarte greu de înlocuit. Dar avantajele sunt viteza și capacitatea.

Dotări software 7.5/10

Pachetul soft include obișnuitele PlayCenter2, MediaRing Talk, Creative LAVA! Player. Primul este folosit pentru transferul melodiilor de pe PC pe DAP dar și ca înlocuitor al MediaPlayer din Windows. De asemenea este inclus și softul necesar detectării de către PC a unității DAP.

Design și portabilitate 7/10

Deși cu un design destul de spectaculos ce ne duce cu gândul la noua eră digitală și o culoare foarte bine aleasă, Jukebox-ul este foarte greu de purtat. Greutatea sa este destul de ridicată, forma incomodă și, deși atrăgătoare, sugerează folosirea ca mini combină audio, mai mult pentru a fi ținut pe un suport plat gen birou (după cum indică designul și piciorușele de suport).

Concluzie

Deși foarte inovator, produsul Creative are multe părți bune dar și unele mai puțin bune. Aproape 800 de mp3-uri sunt o contitate mai mult decât suficientă de muzică, harddisk-ul fiind foarte util. Jukebox suferă la capitolul portabilitate, iar prețul, deși justificat de folosirea multor componente scumpe (HDD, procesor audio), face ca DAP să fie inaccesibil majorității. Se poate găsi și versiunea Jukebox cu harddisk de 20Gb, dar, cum era de așteptat, la un preț corespunzător mai mare.

Jukebox este:	Jukebox nu este:
• greu de purtat • suficient de încăpător • însoțit de acumulatori	• suficient de compact • greu de utilizat

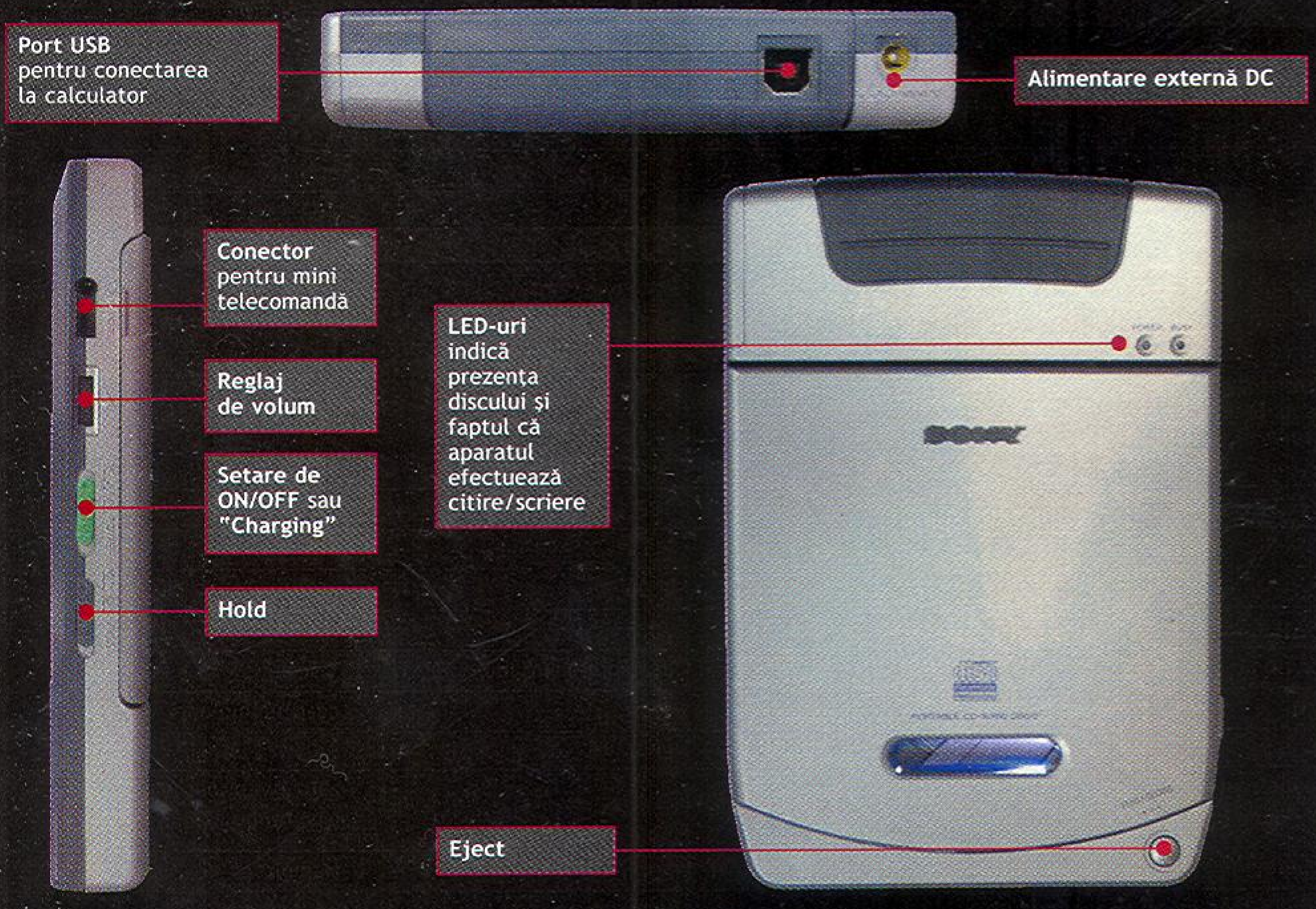
Verdict: 8



SONY CRX-10U

386$+tva Scriere şi redare de CD-uri

Distribuitor: Flamingo Computers • Tel. 01-236.20.00 • Web: www.flamingo.ro



Accesorii





CRX-10U de la Sony este o soluţie all-in-one, nefiind doar un simplu mp3 player portabil cum s-ar putea crede. Pe lângă faptul că este portabil şi ştie să citească formatul mp3, mai poate înregistra şi discuri CD şi CD-RW dacă este conectat la un calculator prin portul USB, comportându-se ca o unitate CDRW normală cu viteze 4X/4X/6X.

Utilizare şi funcţionalitate 8.5/10

CRX-10U suportă formatele mp3 şi AudioCD la citire, iar la scriere sunt suportate aproape toate formatele cunoscute, putându-se realiza astfel backup-uri ale sistemului, dar şi CD-uri cu muzica preferată în format mp3. Controlul asupra lui, când nu este conectat la calculator, se face printr-o mini-telecomandă situată pe firul de la căşti, iar alimentarea se face cu ajutorul unui acumulator InfoLithium NP-F550 livrat în pachet.

Dotări hardware 7.5/10

Cum am mai spus, CRX-10U se conectează la calculator printr-un port USB. Pe lângă acest port, pe unitate nu se mai găsesc alte intrări sau ieşiri cu excepţia celei unde se conectează telecomanda şi cea unde se conectează transformatorul pentru reîncărcarea acumulatorului. De altfel, datorită posibilităţii de conectare la calculator, aceste porturi sunt suficiente. Faptul că se poate folosi această unitate şi pentru scrierea de CD-uri este un mare avantaj. Pentru scrierea CD-urilor Sony a dotat unitatea cu un buffer de 8Mb, folosit atât la buffering-ul melodiilor pentru a evita pauzele, cât şi la prevenirea erorilor buffer underrun.

Dotări software 9/10

Pachetul de la Sony conţine tot softul necesar folosirii unităţii atât pe sisteme Windows: WinOnCD, DirectCD, PhotoBase, PhotoStudio, VideoImpression, Wavelab, DataKeeper, cât şi pe Mac: Toast, VideoImpression, SonicWorx, Retrospect Express. Şi chiar mai mult, acele programe de prelucrare imagini, deşi total nenecesare, sunt binevenite.

Design şi portabilitate 7.5/10

Designul destul de sobru, cu nuanţe argintii este plăcut. Nici greutatea acestui player-recorder nu este una mare, 435g cu tot cu baterie. Nu putem spune însă că este uşor de purtat deoarece pur şi simplu nu poate fi ataşat la centură sau alt loc, poate fi doar cărat în geantă. Singurul mare avantaj este minitelecomanda ce conţine toate funcţiile necesare eliminând astfel necesitatea accesării unităţii, dar datorită mărimii reduse, este greu de utilizat.

Concluzie

Mai mult decât un player MP3 şi audio, CRX-10U este un drive CD-RW în toată regula. Deşi a refuzat cu îndârjire să scrie sau să şteargă un disc CD-RW pe care erau mai multe sesiuni, nu putem spune că Sony nu făcut un produs destul de reuşit ce se adresează mai multor categorii de cumpărători. Preţul faţă de produse similare este un avantaj.

CRX-10U este:	CRX-10U nu este:
• şi CD Writer • dotat cu buffer 8Mb • dotat cu mult soft	• dotat cu o telecomandă ergonomică • prea modern

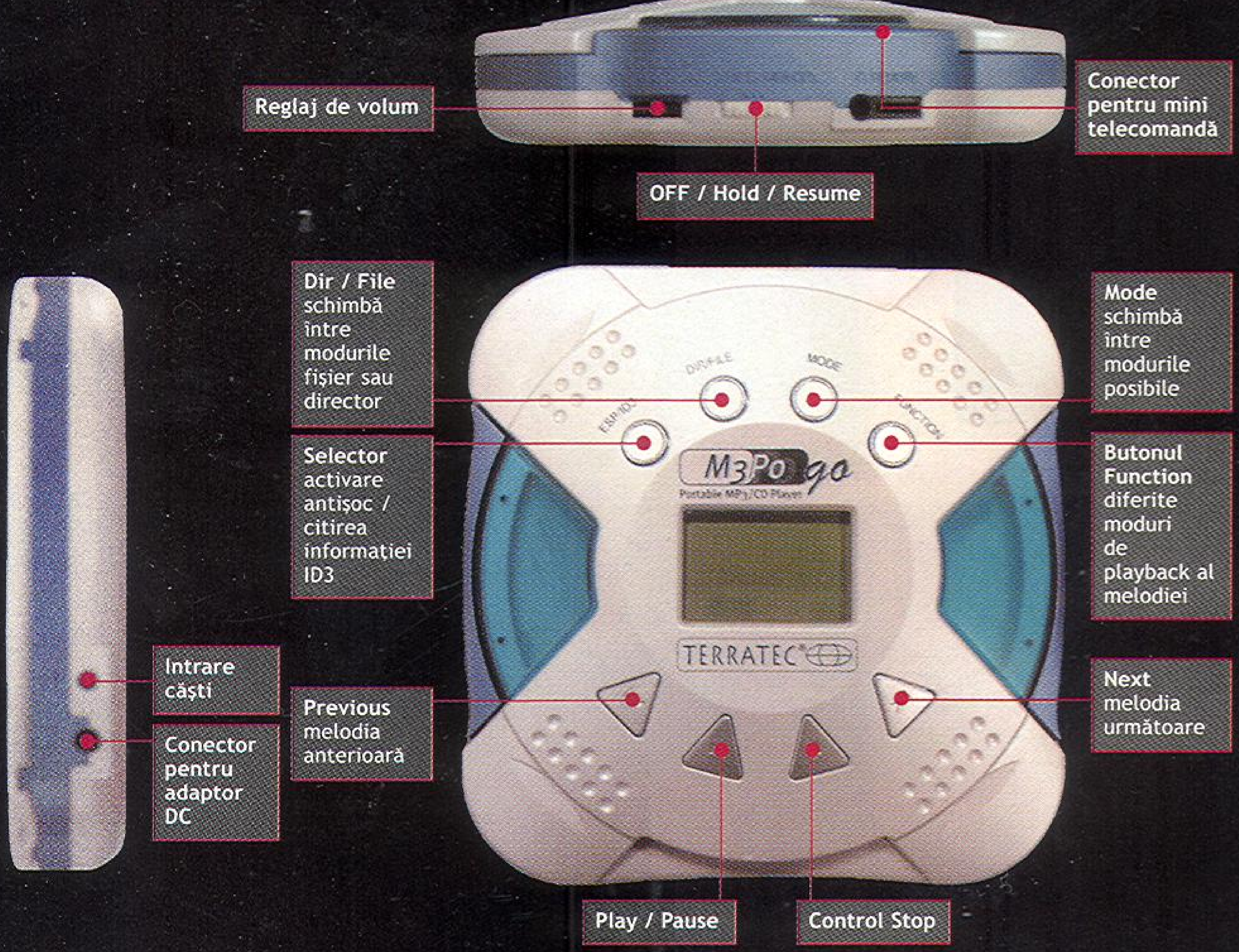
Verdict: 7.5



TERRATEC M3PO go

398.2$ +tva **Posibilitate de conectare la un sistem audio**

Distribuitor: **Tornado Sistems** • Tel. **01-312.75.07** • Web: **www.tornado.ro**



Accesorii



M3Po go este un player MP3 portabil al firmei Terratec. De asemenea poate fi folosit pe post de CD player portabil, având un design foarte plăcut, într-o manieră SF, și o interfață utilizator ușor de folosit.

Utilizare și funcționalitate 7.5/10

M3Po go poate citi fișiere în formatul mp3 atât din directorul rădăcină cât și din directoare și subdirectoare, cu condiția să nu fie mai multe de 256 și să nu fie structurate pe mai mult de 32 de niveluri. De asemenea, poate afișa titlul melodiei citind informația ID3 conținută de fișierele MP3 și poate citi discuri CD audio, CD-R și CD-RW. Alimentarea aparatului se face cu ajutorul a două baterii tip AA sau direct de la priză cu ajutorul unui adaptor.

Dotări hardware 7/10

La capitolul dotări hardware, M3Po go stă destul de bine, deși nu poate fi conectat la calculator, are, pe lângă ieșire pentru căști, o intrare/ieșire audio pentru a putea fi conectate boxe sau chiar un sistem audio stereo. Desigur, nu pot fi folosite simultan și boxe și căști, dar această configurație nici nu ar avea utilitate practică. Interfața cu utilizatorul este foarte comodă, butoanele de comandă fiind destul de mari și bine inscripționate. Ecranul de afișare este de asemenea destul de mare și afișează cu fonturi clare și lizibile.

Dotări software -/10

Singurul capitol unde M3Po go nu strălucește este dotarea soft, singurul CD prezent în pachet conținând programul MusicMatch JukeBox 6.0 și muzică în format MP3. Cu toate că programul MusicMatch JukeBox este destul de cuprinzător și are o largă utilitate, putând funcționa atât ca player cât și ca program pentru scris pe CD muzica preferată. Capitolul nu a fost totuși notat, conectarea la PC nefiind obligatorie sau necesară.

Design și portabilitate 7.5/10

Designul playerului M3Po go este unul foarte reușit și atrăgător, într-un stil futurist și cu o combinație foarte plăcută de culori. Cu toate că nu cântărește foarte mult, portabilitatea are de suferit datorită lipsei posibilității de atașare la centură sau măcar a unei genți dedicate. Nici poziționarea comenzilor pe aparat nu ajută foarte mult la portabilitate, fiind necesară operarea direct cu playerul în cazul în care se dorește operarea unei comenzi.

Concluzie

Deși destul de simplu, M3Po go este unul din cele mai ușor de folosit și prietenoase playere MP3. Designul plăcut, combinat cu o mare ușurință la folosire și cu flexibilitatea discului CD, face din M3Po go o alegere relativ bună pentru un utilizator obișnuit. Prețul este doborâtor.

MP3Po go este:	MP3Po go nu este:
• dotat cu o interfață ușor de navigat • dotat cu ieșire pentru boxe	• ușor portabil • rezonabil ca preț

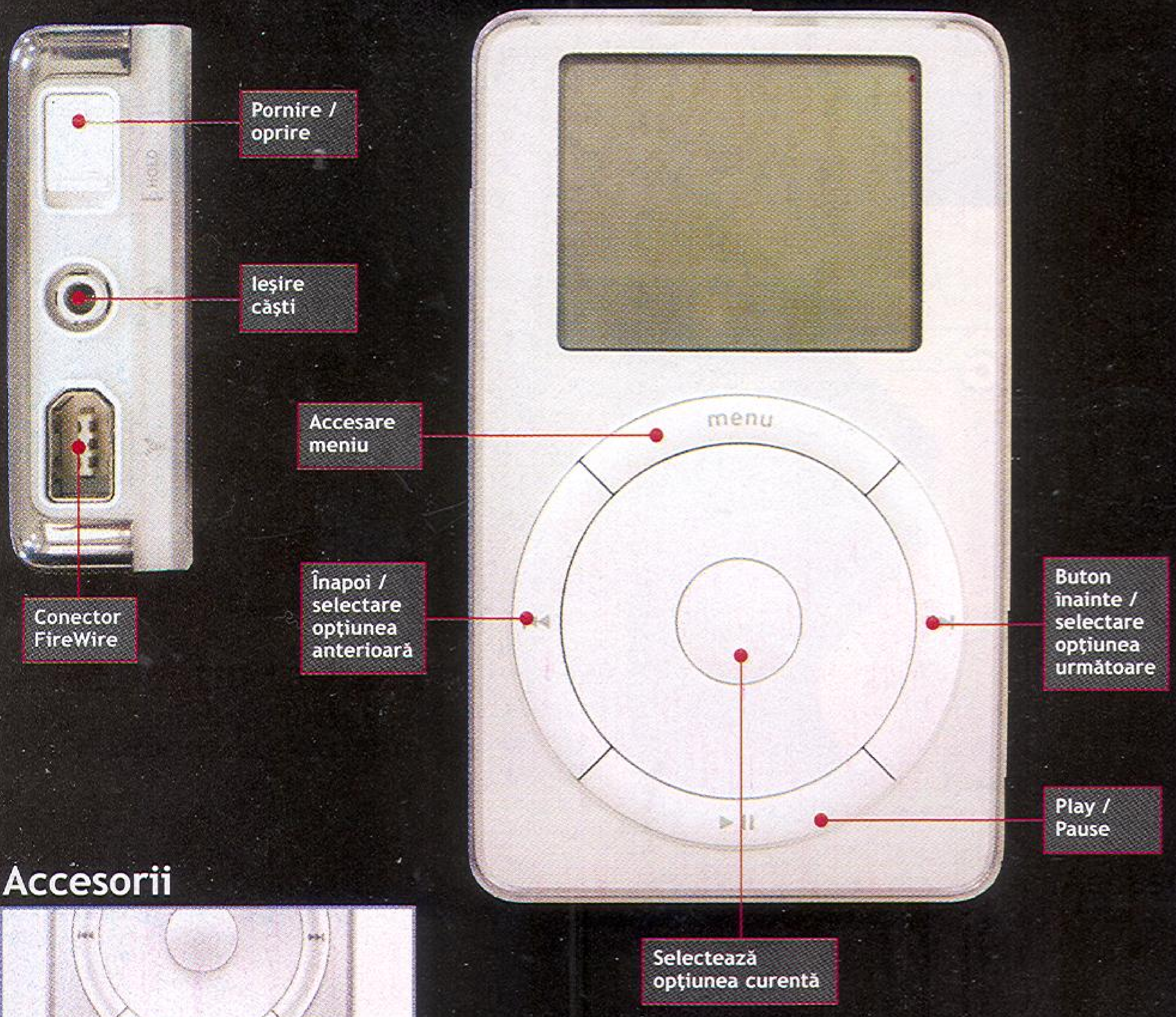
Verdict: 6.5



APPLE iPod

499$+tva Un țânțar cu memorie de elefant

Distribuitor: I.R.I.S • Tel. 01-231.57.51 • Web: www.iris.ro
Ofertant: Best Computers • Tel. 01-314.76.98 • Web: www.bestcomputers.ro



Accesorii



Firma americană Apple, celebră pentru gama de produse Macintosh, produce, pe lângă computere, și alte accesorii electronice, un MP3 player portabil, popularizat sub denumirea de iPod. Designul simplu și dimensiunile foarte reduse fac din acesta un aparat foarte interesant.

Utilizare și funcționalitate 8.5/10

Ca orice alt MP3 Player, iPod citește fișiere în formatul MP3(toate ratele de redare de la 8kbps până la 320kbps și chiar VBR), dar și aiff și wav, toate acestea fiind structurate pe directoare. Meniul este foarte ușor de utilizat cu ajutorul celor 5 butoare prezente pe carcasă. Alimentarea se realizează cu ajutorul unui acumulator de lithium ce poate susține până la 10 ore de funcționare, dar care nu poate fi schimbat.

Dotări hardware 8/10

iPod se poate conecta la calculator cu ajutorul unui cablu inclus prin interfața FireWire și în timp ce este conectat își încarcă acumulatorul. Datorită vitezei foarte mari a portului FireWire, transferul de melodii de pe PC pe harddiskul de 5GB al iPod-ului se face foarte rapid. Singura ieșire a playerului este cea pentru căști, care sunt incluse în pachet.

Dotări software 5/10

Dat fiind că iPod este un produs al companiei Apple, care are propria linie de calculatoare și sisteme de operare, softul inclus în pachetul cu care vine iPod este unul destinat acestor sisteme de operare, adică MacOS. CD-ul ce însoțește playerul nu este nici măcar recunoscut de sistemul Windows, dar se poate descărca de pe internet un program dedicat, produs de o altă companie decât Apple, cu care se realizează tranferul de muzică între iPod și PC-uri bazate pe Windows.

Design și portabilitate 9/10

iPod se înscrie perfect în linia noilor produse Apple, ce cuprinde iMac, iPad și multe altele. De aici și designul simplist dar foarte atrăgător, bazat pe culoarea alb. Dar această simplitate în design face ca iPod să fie foarte ușor de utilizat și purtat, greutatea foarte mică (185 g) și dimensiunile reduse făcând ca acest player să fie cel mai portabil din testul de față. Este atât de mic încât poate fi comparat cu un telefon mobil, de generație mai veche ce-i drept, și poate fi purtat cu ușurință în buzunar.

Concluzie

Un player de ultimă generație, cu design deosebit și cu o capacitate de stocare foarte mare (harddisk de 5GB) dar și cu un preț pe măsură, iPod este alegerea celor care nu vor să facă un compromis între preț și portabilitate / performanță.

iPod este:	iPod nu este:
• foarte portabil • ușor de utilizat • deosebit de scump	• dotat cu prea multe facilități suplimentare • dotat cu un pachet software serios

Verdict: 7.5



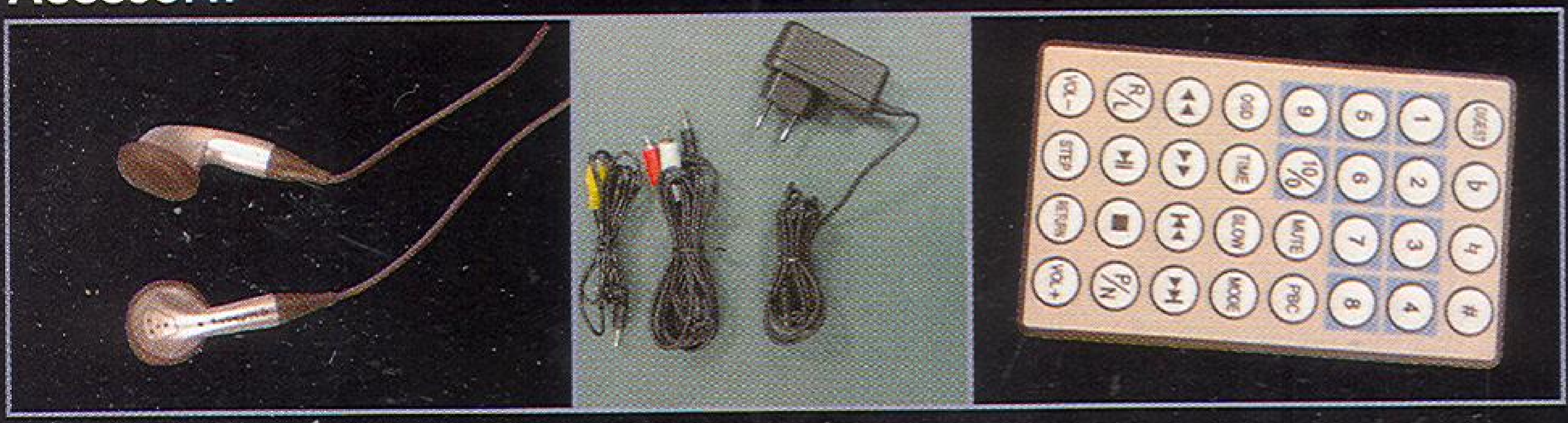
NAPA **DAV311**

100.8$+tva **Pe lângă muzică, şi filme în format VCD**

Distribuitor: **UltraPro Computers** • Tel: **01-211.70.90** • Web: **www.ultrapro.ro**



Accesorii



Cel mai complex player din punct de vedere al capabilităţilor de redare este fără îndoială Napa DAV311. Acesta poate fi folosit atât pe post de MP3/CD player, adică pe partea de audio, cât şi ca player pentru discurile video, în speţă VideoCD în format MPEG 1 şi MPEG 2. DAV311 nu poate fi conectat la PC, lucru de altfel nenecesar.

Utilizare şi funcţionalitate 8/10

DAV311 poate citi discuri CD ce conţin muzică în format MP3, discuri AudioCD şi discuri VideoCD. Formatul MP3 este suportat în întregime, ratele de redare variind de la 8 până la 320 kbps, fiind suportate chiar şi melodiile cu rată variabilă. Ce îl face pe DAV311 să fie deosebit este posibilitatea de a reda către un televizor filme înregistrate în format MPEG pe discuri VideoCD. Tot aparatul este alimentat de 2 acumulatori sau baterii de tip AA, dar există şi posibilitatea de a fi conectat şi reîncărcat de la priză cu ajutorul unui transformator.

Dotări hardware 7/10

În afară de nelipsita intrare pentru căşti, DAV311 mai are o ieşire audio pentru conectarea la un sistem audio sau o pereche de boxe şi o ieşire video pentru conectarea la un sistem video sau la un televizor. Interfaţa utilizator este una uşor de folosit dar ecranul nu poate afişa multe informaţii, astfel că ergonomia are puţin de suferit. Pentru a uşura mult controlul asupra playerului, în pachetul lui DAV311 este inclusă o mică telecomandă care se dovedeşte foarte utilă şi uşor de folosit.

Dotări software -/10

Deoarece conectarea la calculator este imposibilă şi inutilă, producătorul Napa nu a inclus nici un CD în pachetul playerului prezentat, astfel că la această rubrică DAV311 nu este notat.

Design şi portabilitate 6.5

Designul lui DAV311 este destul de plăcut, dar nu are nimic deosebit, poate doar poziţionarea butoanelor care nu este tocmai inspirată. Finisarea este una slabă, materialul din care este realizată carcasa fiind de calitate scăzută. Nici asamblarea nu pare să fie mai bună, existând numeroase locuri pe unde praful poate intra în carcasă. Deşi nu foarte greu, 375 g fără baterii, DAV311 nu este foarte portabil datorită dimensiunilor.

Concluzie

DAV311 este un adevărat sistem multimedia pentru acasă, dar suferă la capitolul portabilitate ca şi majoritatea playerelor din test. Cu dotările hardware şi facilităţi numeroase, acest aparat poate fi o alegere interesantă pentru mulţi utilizatori, mai ales că preţul este excelent pentru facilităţile oferite.

DAV311 este:	DAV311 nu este:
• şi player VCD • uşor de conectat la TV	• prea portabil • bine finisat • conectabil la PC

Verdict: 8

Duelul final

Detalii					
Produs	JUKEBOX	CRX-10U	M3PO Go	iPod	DAV311
					
Preț	249$	386$	398.2$	499$	100.8$
Producător	Creative	Sony	Terratec	Apple	NAPA
Distribuitor	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Tornado	I.R.I.S / Best Computers	UltraPro
Telefon	01-222.50.41	01-222.50.41	01-312.75.07	01-231.57.51/314.76.98	01-211.70.90
Web	www.flamingo.ro	www.flamingo.ro	www.tornado.ro	www.iris.ro/www.bestcomputers.ro	www.ultrapro.ro
Caracteristici					
Mediu utilizat	Hard disk	CD	CD	Hard disk	CD
Capacitate mediu utilizat	6Gb	Nelimitat	Nelimitat	5Gb	Nelimitat
Formate suportate	MP3, WAV, WMA, AAC	MP3, Audio CD (scriere), aproape toate (citire)	MP3, Audio CD, CD-R, CD-RW	MP3, AIFF, WAV	MP3, Audio/Video CD, redă spre TV format MPEG
Conectare PC	USB, line-in	USB	-	FireWire	-
Alte conectări	2 ieșiri boxe, căști	căști	ieșire boxe, căști	căști	căști, audio out, video out
Alimentare	4 AA	InfoLithium NP-F550	2 AA / cu adaptor de la priză	acumulator lithium	2 acum. / 4AA / de la priză
Timp de functionare	4 - 5 h	2-2.5 h	7 h	10 h	3 - 5 h
Protectie la soc	300 s	-	50 s (MP3), 10 s (CDA)	1200 s	30 s (MP3), 45 s (CDA)
Dimensiuni (cm)	12.7 x 12.7 x 3.81	13.2 x 2.5 x 19	13.1 x 13.5 x 3.4	6.1 x 10.2 x 1.9	16.4 x 14.6 x 3.1
Greutate (g)	400	435 (cu baterie)	275 (fără CD)	185	330 (fără baterii)
Software	PlayCenter2, MediaRong Talk, Creative LAVA! Player	WinOnCD, DirectCD, PhotoBase, PhotoStudio, VideoImpression, SonicWorx, Retrospect Express	MusicMatch JukeBox 6.0, muzică în format MP3	Numai pentru Mac	-
Accesorii	căști, 4 acumulatori AA	căști cu mini-telecomandă, acumulator InfoLithium NP-F550	adaptor, 2 baterii AA, căști	căști	căști, mini-telecomandă, transformator, cabluri conectare TV
Note					
Utilizare / Functionalitate	8	8.5	7.5	8.5	8
Dotări hardware	8.5	7.5	7	8	7
Dotări software	7.5	9	-	5	-
Design / Portabilitate	7	7.5	7.5	9	6.5
Notă finală	8/10	7.5/10	6.5/10	7.5/10	8/10

* Nota finală este influențată și de eficiența raportului calitate/preț.

Alternative internaţionale

1 Supertek MP-2001V

Asemănator lui Napa DV311, Supertek MP-2001V este tot un player multimedia portabil. Și acesta poate decoda și afișa atât filme cât și muzică în format MP3 și AudioCD. Designul este unul deosebit și sobru iar comanda se realizează atât manual cât și prin telecomandă.

2 Frontier Labs NEX II

NEX II de la Frontier Labs este un player foarte compact ce poate fi folosit atât pe post de MP3 Player cât și ca mediu portabil pentru datele pesonale, suportând numeroase formate pentru cartelele de memorie și având și memorie internă foarte mare. Designul este foarte reușit.

3 Intel Pocket Concert

Gigantul Intel produce nu doar procesoare și chipset-uri pentru acestea ci și playere MP3 portabile de foarte bună calitate. Pocket Concert este unul din acestea, mărimea foarte redusă combinată cu o memorie internă de 128Mb fac din acest player o alegere foarte bună mai ales pentru că este foarte ușor de purtat.

4 Philips Rush SA126

Philips SA126 este un player bazat pe cartelă de memorie și tot aparatul cântărește doar 50 g și măsoară doar 7x7x1.7 cm, fiind mai mic decât un telefon celular obișnuit. Designul se aseamănă cu cel al unui ceas de mână, fiind foarte interesant.

1



3



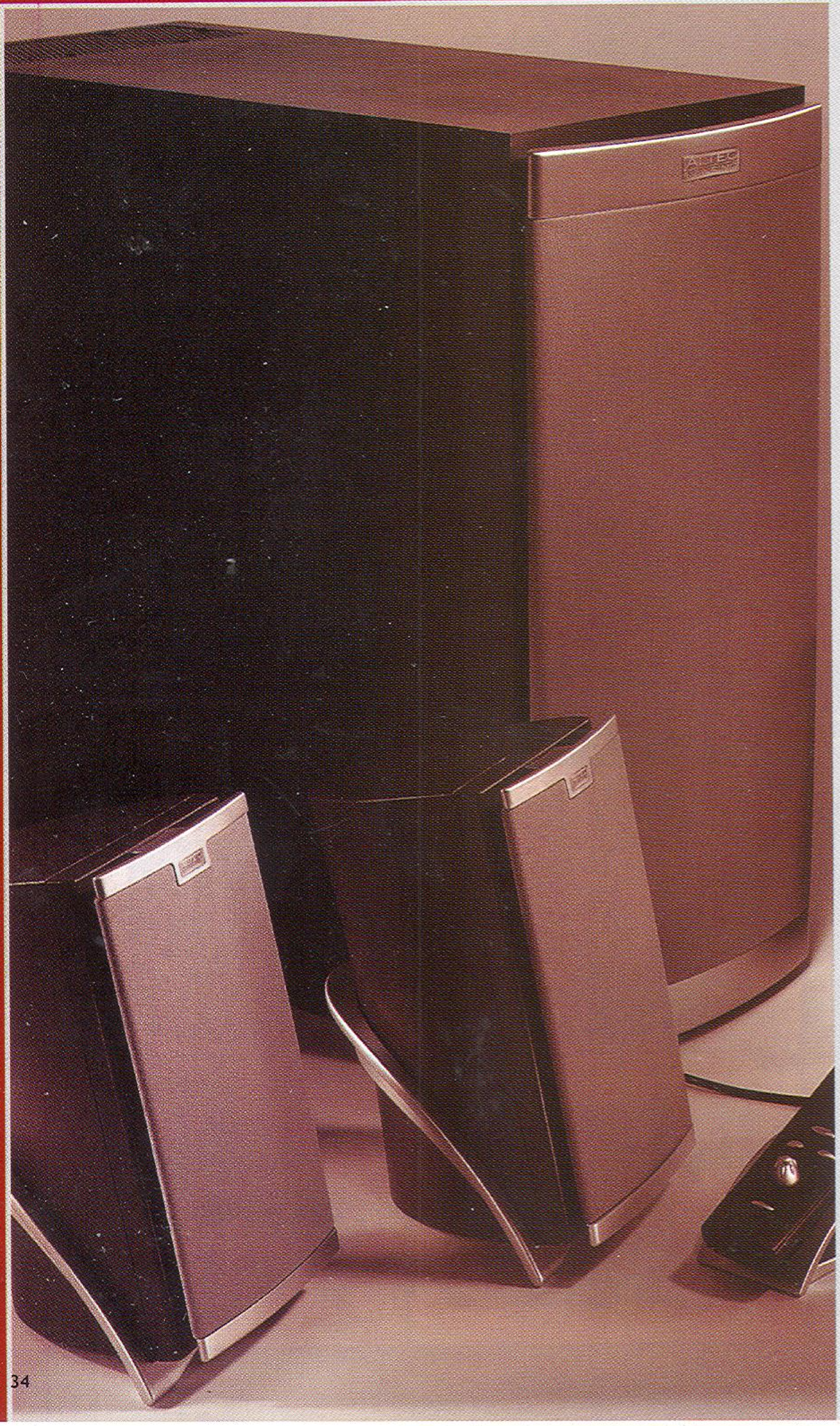
2



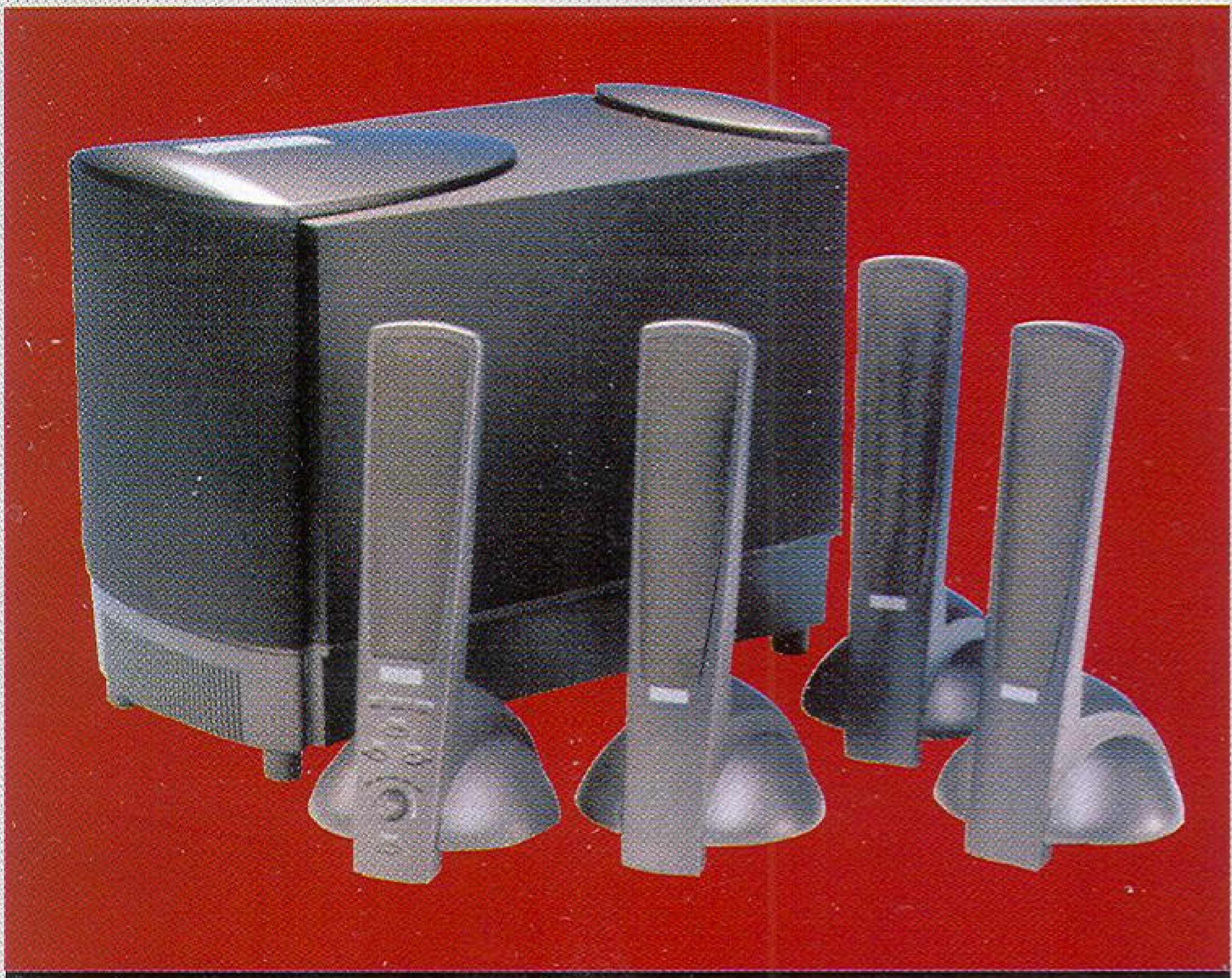
4



sunetul la puterea 3D



Nu cu mulți ani în urmă era teribil de ușor să deosebești un sistem de boxe pentru calculator de unul semi-profesional, măcar pentru faptul că în timp ce al doilea menționat semăna cu un sistem de boxe, cel dedicat PC-ului aducea mai mult cu un ansamblu format din cuburi de plastic căptușite artistic cu tifon la unul dintre capete. Tendința actuală nu mai este însă de a privi boxele ca simplu periferic dedicat calculatorului, ci ca instrumente care îi conferă utilizatorului, în mod real, o nouă dimensiune și o nouă experiență în utilizarea PC-ului. Subwoofere din lemn, decodare Dolby Digital sau 400W sunt numai câteva dintre punctele ce personalizează noua generație de sisteme audio pentru PC.



Altec Lansing **ATP5**

150$ 4.1 • 80W • 45Hz-18Khz • S/PDif

ATP5 reprezintă concretizarea unei idei Altec Lansing începută încă de la ATP3. Este vorba despre realizarea unui sistem cu sateliţi slim cu un aspect foarte reuşit dar care să ofere totuşi un bas foarte puternic şi o redare foarte fidelă a sunetului.

Instalare
Modul de construcţie al sateliţilor face ca aceştia să trebuiască plasaţi pe un spaţiu solid (birou, podea) şi nu pot fi fixaţi pe perete. Cablurile sunt codate color şi au o lungime de 5 metri pentru sateliţii spate şi 3 metri pentru sateliţii faţă. Toate butoanele de control sunt prezente pe satelitul din dreapta faţă.

Sateliţi & subwoofer
ATP5 este dotat cu 4 sateliţi ce au o putere totală de 35W. Este un sistem 4.1 dedicat în principal pentru jocuri chiar dacă utilitatea sa este foarte bună şi în domeniul muzical. Construcţia sateliţilor a presupus includerea unui difuzor suplimentar de 3" pentru bass în fiecare satelit, de aici şi sunetul deosebit realizat. Pe satelitul dreapta faţă se află controlul pentru volum, bass şi înalte alături de selectorul modurilor de redare pe care sistemul le poate realiza. Subwoofer-ul are o putere de 45W, este realizat integral din lemn şi are o mărime de 6 1/2".

Dotări şi facilităţi
Conectarea digitală prin intermediul cablului S/P Dif permite folosirea sistemului şi alături de un DVD player sau aparate ce folosesc această facilitate. 3 moduri de redare a sunetului: Stereo, Stereo X2 şi Gaming completează facilităţile oferite de cel mai arătos sistem de boxe pe care l-am primit.

Concluzie
Testarea sistemului a relevat în primul rând un bass foarte puternic (poate uneori prea puternic) şi faptul că sunetul este plin de profunzime şi cu o fidelitate remarcabilă. Preţul sistemului este poate un pic prea mare însă sunetul realizat este absolut deosebit.

Detalii tehnice

Răspuns în frecvenţă: 45 Hz - 18 kHz	Input digital: S/PDif
Output total: 80 W	Putere sateliţi: 35 W RMS
Impedanţă: >10K ohms	Putere Subwoofer: 45 W RMS
Senzitivitate analog: 300 mV	Signal-To-Noise: >65 dB

Detalii
Distribuitor: Skin Media s.r.l • Tel: 01-231.50.97
Adresă: Str Puskin 18, Bucureşti 1 • Web: www.skin.ro

8.5



Philips **A2500**

61$ 4.1 • 44W • 20Hz-20Khz • Analog IN

Philips este cel mai mare producător european de echipamente electronice şi electrocasnice şi este cunoscut în lume pentru calitatea produselor sale. Pe lângă cele menţionate mai sus, Philips produce şi accesorii pentru PC, cele mai celebre fiind poate drive-urile CDRW şi monitoarele. Sistemele audio nu reprezintă un produs de top al Philips, fiind mai mult un nou produs adăugat gamei sale de către populara firmă.

Instalare
A2500 se instalează foarte uşor datorită cablurilor dotate cu mufe colorate la capăt şi indicaţiilor atât din manual cât şi de pe subwoofer. Cei patru sateliţi se poziţionează în orice ordine se doreşte iar subwoofer-ul se poziţionează pe podea, preferabil sub birou.

Sateliţi & subwoofer
Designul întregului sistem este omogen şi destul de plăcut. În special sateliţii au un design foarte reuşit, culoarea bej combinată cu griul husei de pe difuzoare dă o notă distinctă şi sobră. Având o mărime redusă, sateliţii au o putere reală de 6W fiecare. Subwoofer-ul are carcasă din plastic, ceea nu îl avantajează, calitatea sunetului redat fiind destul de scăzută, dar designul cu forme rotunde nu ar fi permis folosirea altui material. Subwoofer-ul are un aspect neprofesional.

Dotări şi facilităţi
Conectarea A200 la calculator, pentru care a fost evident proiectat, se realizează în format analog. Telecomanda acestui sistem este foarte simplistă, nici măcar nu este fără fir. Există 3 butoane, unul pentru volumul sateliţilor faţă, altul pentru volumul spate şi cel de-la treilea pentru pornire/oprire.

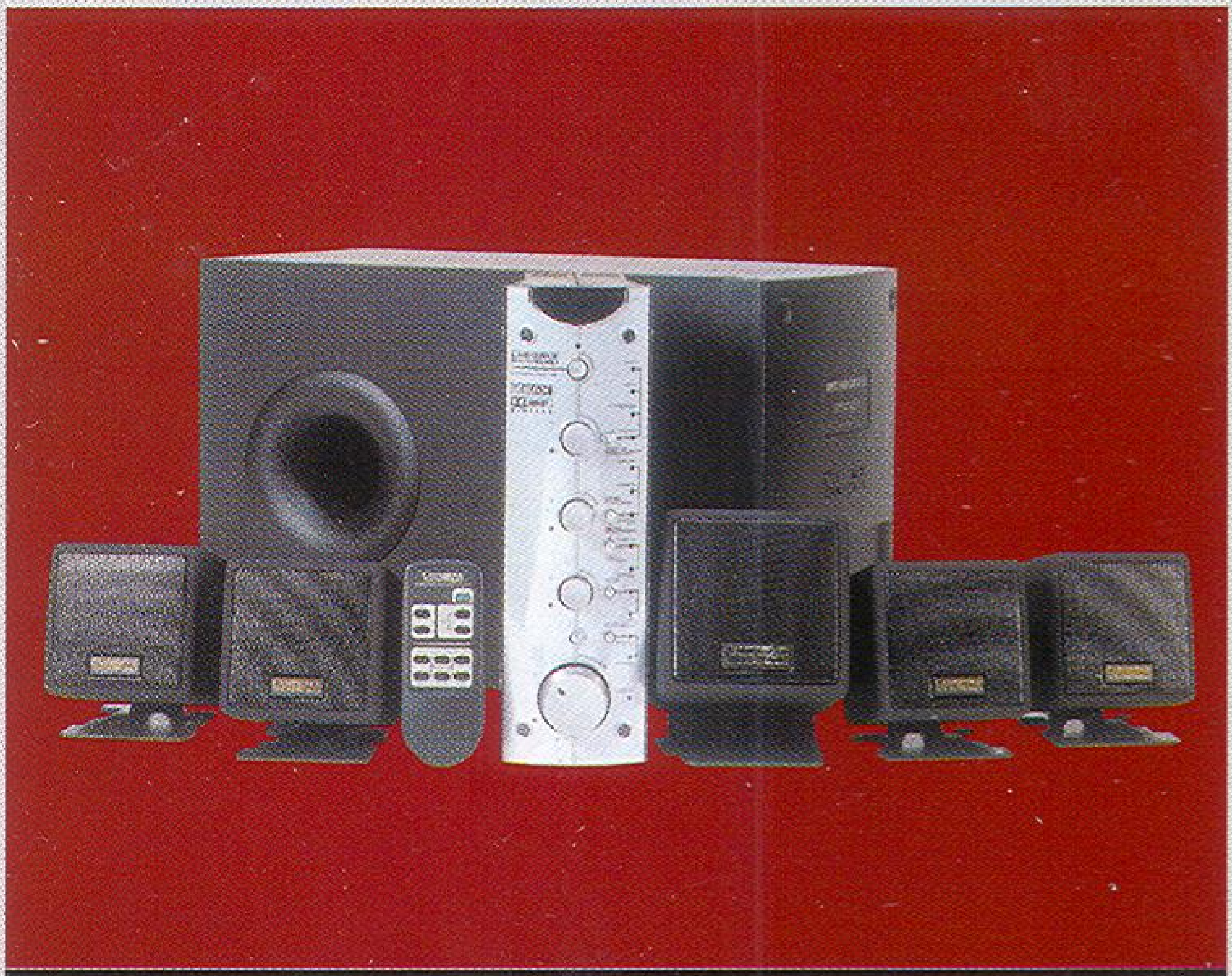
Concluzie
Destinat în principal utilizării ca boxe pentru calculator, A 2.5 este un sistem audio mediu, dar cu lipsuri. Punctul cel mai important la un sistem, calitatea sunetului, lasă mult de dorit, pe lângă lipsa de putere, sunetul emis fiind şi de o calitate redusă.

Detalii tehnice

Răspuns în frecvenţă: 20 Hz - 20 kHz	Input digital: -
Output total: 44 W	Putere sateliţi: 24 W RMS
Impedanţă: -	Putere Subwoofer: 20 W RMS
Senzitivitate analog: 350 mV	Signal-To-Noise: >80 dB

Detalii
Distribuitor: Atlas Computer • Tel: 01-230.22.65, 094.483.330
Adresă: Calea Dorobanţi 107 • Web: www.altascomputer.ro

6.9



Creative DTT3500

390$ 5.1 • 79W • 20Hz-20Khz • S/PDif • Dolby

Creative are o gamă foarte largă de produse dar marea majoritate a produselor sunt dezvoltate doar de firme ce aparţin Creative. Sistemele audio purtând emblema Creative sunt dezvoltate de Cambridge SoundWorks.

Instalare

Fiind un sistem 5.1, instalarea este destul de dificilă dat fiind numărul mare de conectori. Cei patru sateliţi au posibilitatea de a fi aşezaţi atât pe suport plan cât şi pe perete. Pachetul conţine şi picioare speciale pentru poziţionarea sateliţilor la înălţimea dorită. Boxa centrală are un design foarte plăcut şi uşor de utilizat, toate butoanele fiind la îndemână. În pachet se află şi numeroase feţe interschimbabile pentru boxa centrală, personalizarea sistemului făcându-se astfel foarte uşor. Cablurile sunt codate color pentru ca instalarea să fie cât mai comodă. Telecomanda este de asemenea foarte utilă în cazul în care utilizatorul nu se află aproape de boxa centrală.

Sateliţi & subwoofer

Cei patru sateliţi au putere de 7W fiecare iar boxa centrală 21W. Subwoofer-ul are carcasă din lemn vopsit negru şi are o putere reală de 30W. Acesta are integrat convertor digital analog pe 24 biţi şi amplificator Dolby Digital. Această combinaţie reprezintă şi unul dintre punctele mai slabe ale sistemului, puterea sa totală nefiind una deosebită.

Dotări şi facilităţi

Decodare Dolby Digital, posibilitatea de a fi conectat la orice sursă, posibilitatea de a monta sateliţii pe suporţii incluşi în pachet reprezintă avantajele majore ale DTT3500, dar nu trebuie uitată calitatea excelentă a sunetului redat. Pe lângă Dolby Digital şi Dolby ProLogic, DTT3500 mai suportă AC3 şi CMSS, un standard dezvoltat de Creative.

Concluzie

Divizia Cambridge SoundWorks a reuşit să producă un sistem audio de nivel foarte ridicat ce poate folosi aproape orice sursă, fie ea analogică sau digitală. Faptul că este un sistem 5.1 adevărat, faţă de ADA890, i-a adus lui DTT3500 puncte valoroase. Din nefericire, preţul este cu destul de mare, mai ales raportat la caracteristici şi la concurenţii săi.

Detalii tehnice

Răspuns în frecvenţă: **20 Hz - 20 kHz**
Output total: **79 W**
Impedanţă: **-**
Senzitivitate analog: **300 mV**
Input digital: **SPDIF IN / Digital DIN**
Putere sateliţi: **28 W RMS + 21 W boxa centrală**
Putere Subwoofer: **30 W**
Signal-To-Noise: **>70 dB**

Detalii

Distribuitor: **Flamingo Computers** • Tel: **01-236.20.00**
Adresă: **Şos. Bucureşti-Poieşti, 44-48 Otopeni** • Web: **www.flamingo.ro**

9.3



Altec Lansing ADA890

305$ 4.1 • 120W • 27Hz-20Khz • S/PDif • Dolby

Fiind un producător exclusiv de sisteme audio, Altec Lansing are o gamă mult mai diversă de boxe şi de nivel mai ridicat faţă de principalii săi competitori. ADA890 reprezintă topul liniei din punct de vedere al dotărilor.

Instalare

Sistemul este plasat în cameră după sistemul clasic cu 2 sateliţi faţă şi 2 lateral. Boxele din spate nu pot fi fixate de pereţi având suport exclusiv pentru podea alături de suportul de montat vertical pe sateliţii din faţă, transformând astfel sistemul din 4.1 într-un 2.1 foarte puternic. Cablurile (de la sateliţi, audio-out, S/PDif) sunt codate color fiind foarte uşor de introdus în subwoofer în porturile corecte. Cablurile pentru boxele din spate au 5 metri în timp ce sateliţii din faţă pot fi plasaţi la 3 metri de subwoofer. Telecomanda wireless necesită doar introducerea bateriilor din pachet.

Sateliţi & subwoofer

Deşi este dotat cu 4 sateliţi, sistemul poate reda 5.1 canale. Canalul central este emulat de cei 2 sateliţi frontali, puterea sa fiind setată cu ajutorul telecomenzii incluse. Puterea fiecărui satelit este de 15W, sateliţii oferind împreună o putere totală de 60W. Mărimea subwoofer-ului inclus este de 8" şi este realizat integral din lemn, având o putere de 60W.

Dotări şi facilităţi

Dotările "soft" ale sistemului constau în decodarea Dolby Digital şi certificarea THX, fiind de altfel singurul sistem certificat THX din test. Posibilitatea montării sateliţilor din spate deasupra celor frontali subliniază în plus unicitatea sistemului, puncte în plus fiind obţinute de posibilitatea montării la orice sistem de sunet (PlayStation 1&2, player MP3, casetofon, staţie, etc) datorită conectorilor prezenţi. Alături de Dolby Digital, sistemul oferă încă 3 moduri de redare: stereo (2 sateliţi), stereo x 2 (sunetul stereo pe toţi cei 4 sateliţi) şi Dolby Prologic 2.0.

Concluzie

Fie că a fost vorba despre Matrix, Gran Turismo 3 sau colecţia de MP3-uri, calitatea şi versatilitatea lui ADA890 nu au fost depăşite de nici un alt sistem din test.

Detalii tehnice

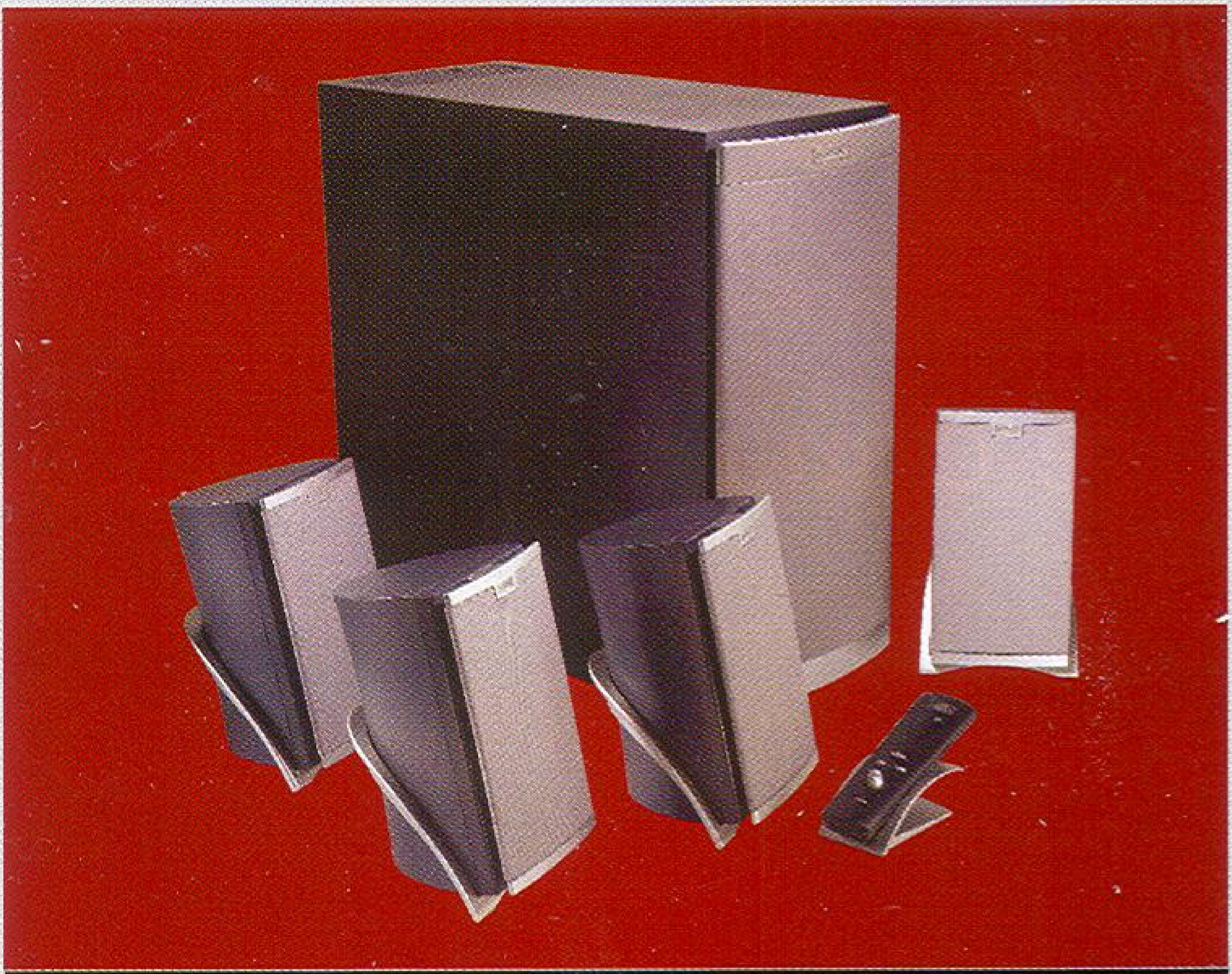
Răspuns în frecvenţă: **27 Hz - 20 kHz**
Output total: **120 W RMS**
Impedanţă: **>10K Ohms**
Senzitivitate analog: **300 mV**
Input digital: **S/PDif**
Putere sateliţi: **60 W RMS**
Putere Subwoofer: **60 W RMS**
Signal-To-Noise: **>80 dB**

Detalii

Distribuitor: **Skin Media s.r.l** • Tel: **01-231.50.97**
Adresă: **Str. Puskin 18, Bucureşti 1** • Web: **www.skin.ro**

9.3


Cea mai mică distanță între două punkte este...
linia care-ți place!
BLAUPUNKT
OK
Încearcă
noile linii de radiocasetofoane
FunLine şi T-Line
BLAUPUNKT
Un punkt în plus pentru maşina ta.



Altec Lansing 641

310$ 4.1 • 400W • 27Hz-20Khz

Cel mai nou sistem de la Altec Lansing are o singură deviză: putere brută. 400W sunt astfel concentrați în 4 sateliți și un subwoofer pentru a forma probabil unul dintre cele mai bune sisteme de sunet pentru jocuri existente la ora actuală.

Instalare

Sistemul de montare al sateliților este primul lucru care sare în ochi, fiind un sistem cu cleme ce are rolul de a îmbunătăți calitatea sunetului redat. Codare color și cabluri de 5 metri respectiv 3 metri fac instalarea facilă.

Sateliți & subwoofer

Sateliții, în număr de 4 au o putere totală de 200W (50W/canal). Construcția acestora este diferită față de cea a celorlalte sisteme Altec Lansing prezentate având difuzoarele construite din mylar. De asemenea, sateliții spate au posibilitatea de a fi montați pe perete, chiar dacă beneficiază de un suport solid și pentru plasare pe podea. Subwoofer-ul, realizat din lemn, are o putere de 200W și spre deosebire de subwoofer-ele celorlalte sisteme conține 2 difuzoare ceea ce îi permite obținerea aceastei puteri și a unei clarități deosebite a sunetului.

Dotări și facilități

Sistemul este dotat cu un suport (tip telecomandă) pe care sunt plasate butoanele de control. Acest suport este legat cu fir de subwoofer și pe el se află și conectorul pentru căști. Sistemul beneficiază de 3 moduri de redare: Stereo (2 canale), Stereo X2 (2 canale dublate) și Gaming (4 canale distincte). Din punct de vedere al dotărilor adiționale sistemul nu este foarte bogat, punctul său forte fiind puterea oferită.

Concluzie

Puterea sistemului este cu adevărat amețitoare și ce impresionează și mai mult este calitatea sunetului chiar și la volum foarte înalt. Exclusiv pentru jocuri este probabil opțiunea supremă pentru orice jucător. Lipsa celui de-al cincilea satelit sau decodarea Dolby au devenit doar niște detalii atunci când în Unreal Tournament ne-au explodat 3 rachete în spate... undeva pe la 350W.

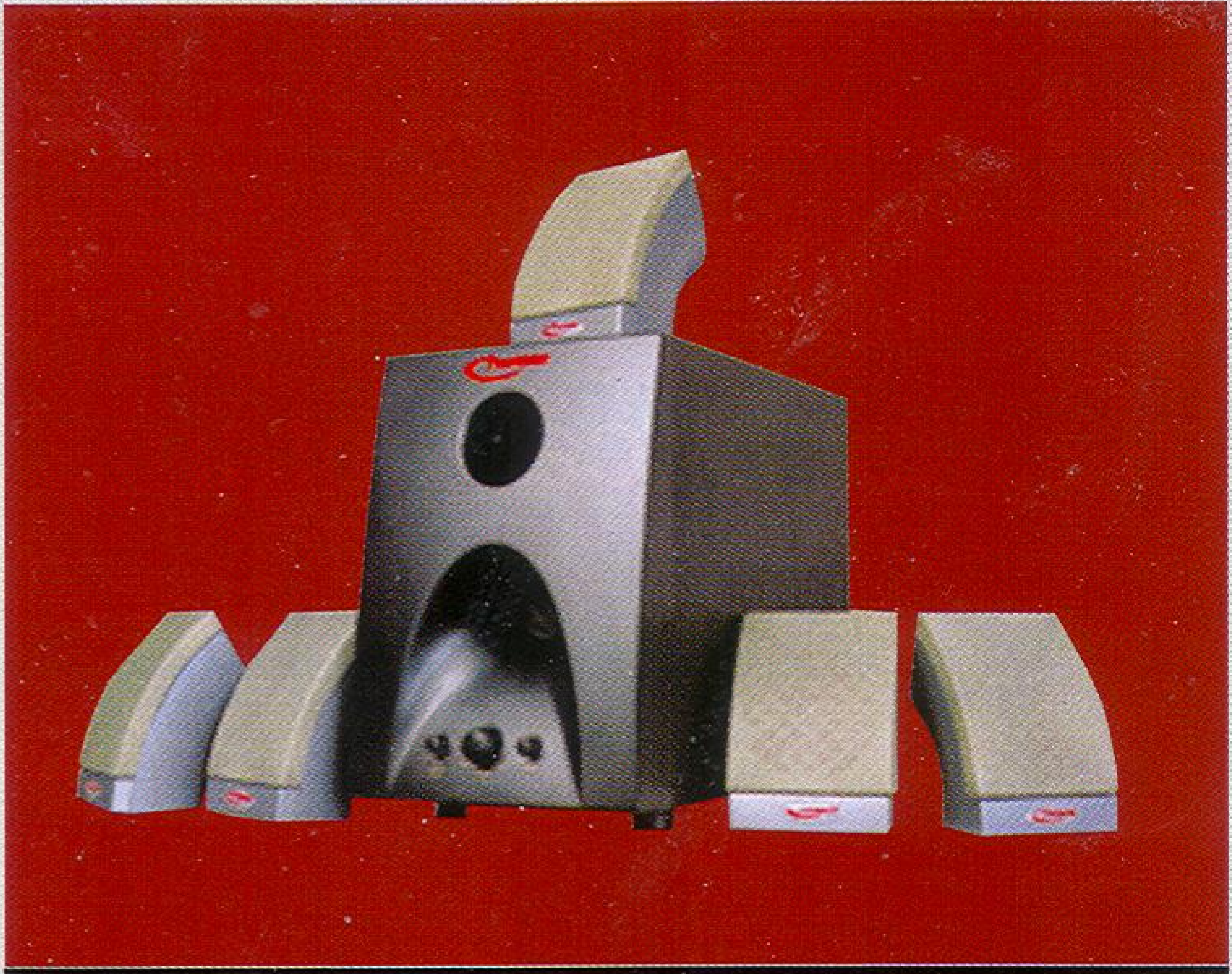
Detalii tehnice

Răspuns în frecvență: **27Hz - 20Khz**	Input digital: **-**
Output total: **400W, 200W RMS**	Putere sateliți: **200W**
Impedanță: **10k ohms**	Putere Subwoofer: **200W**
Senzitivitate analog: **-**	Signal-To-Noise: **>70dB**

Detalii

Distribuitor: **Skin Media s.r.l** • Tel: **01-231.50.97**
Adresă: **Str Puskin 18, București 1** • Web: **www.skin.ro**

8.8



Typhoon Acoustic

70.1$ 5.1 • 74W • 30Hz-18Khz

Pentru home-theater, ofertele sunt care mai de care mai diverse, fiecare firmă încercând să ofere "soluția" pentru acest domeniu. Propunerea Anubis este Typhoon Acoustic 5.1, un sistem care duce lipsă de decodarea Dolby Digital oferită de ceilalți concurenți și nici nu are un design prea reușit dar încearcă să ofere o serie de facilități și un preț rezonabil.

Instalare

Typhoon Silver Crest 5.1 este proiectat pentru conectarea la PC, de aceea și instalarea este ceva mai ușoară decât în cazul unui sistem audio proiectat pentru conectare la diverse surse. Cablurile sunt tot marcate special pentru a ușura instalarea dar din păcate boxa centrală este identică din punct de vedere al designului cu sateliții. Conectarea la PC se face prin intermediul mufelor digitale sau analogice, putând fi folosit atât ca sistem 5.1 cât și ca sistem 4.1 sau 2.1.

Sateliți & subwoofer

Cum am mai spus , sateliții și boxa centrală arată identic și au un design relativ simplu și nu prea reușit. Puterea acestora este și ea egală, și anume 16W putere reală. Subwoofer-ul este unul de calitate scăzută, deoarece nu are carcasă din lemn și nici o putere mare, doar 20W. Totuși, materialul din care este făcută carcasa este unul destul de bun, limitând vibrațiile. Toate butoanele de volum, bass etc. sunt plasate pe acest subwoofer, fiind astfel foarte incomod de folosit.

Dotări și facilități

Spre deosebire de ceilalți concurenți, Silver Crest nu are decodarea Dolby Digital, dar în schimb poate reda sunete codate AC3 și DTS. Faptul că poate fi folosit drept sistem audio 4.1 sau 2.1 este îmbucurător, deși nu va folosi decât celor care nu au o placă de sunet capabilă de poziționare 5.1.

Concluzie

Nu este nici pe departe un adversar pe măsură pentru ADA890 sau DTT3500, Este o alegere bună pentru un utilizator fără pretenții, dar chiar și acelora le vor lipsi decodarea Dolby Digital și alte facilități prezente la sisteme mai scumpe. Este mult mai recomandat un sistem 2.1 de calitate.

Detalii tehnice

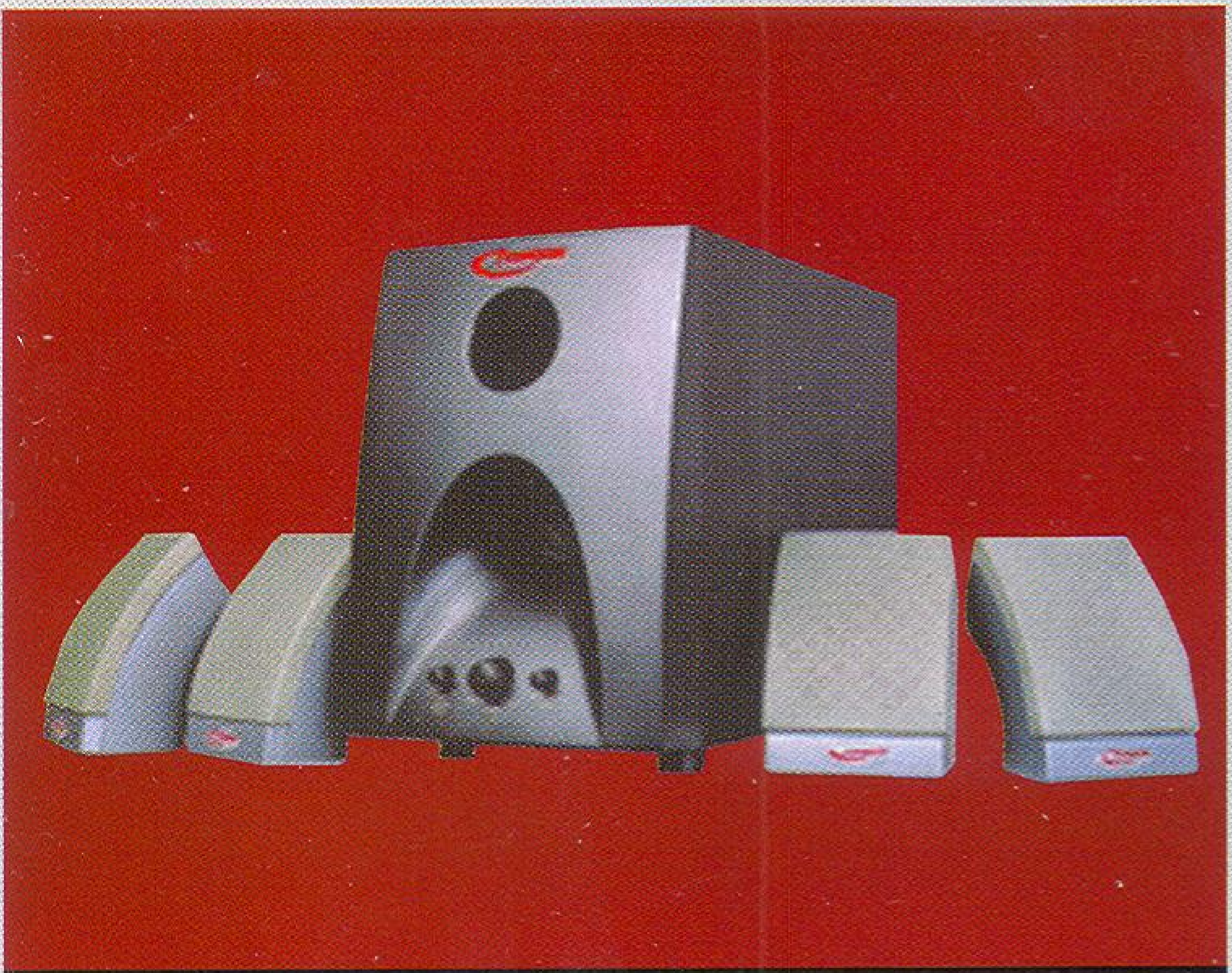
Răspuns în frecvență: **30Hz - 18KHz**	Input digital: **-**
Output total: **100W**	Putere sateliți: **64W RMS + 16W boxa centrală**
Impedanță: **-**	Putere Subwoofer: **20W RMS**
Senzitivitate input analog: **350 mV**	Signal-To-Noise: **>80 dB**

Detalii

Distribuitor: **Tornado Sistems** • Tel: **01-312.75.07** • Adresă: **Jiului 2-4, bl. Tornado** • Web: **www.tornado.ro**

6.8


ProCA str. Turturelelor 52
sector 3, Bucuresti
tel/fax 323.82.00
www.proca.ro
64 MB DDR
Multi-Display Edition
RADEON 8500
EVIL MASTER II
POWERED BY ATi RADEON
3 Years Warranty
TV Out
CRT
S/W DVD
DVI
POWERCOLOR
the
best
game
card
in
the
world



Typhoon Silver Crest

44.6$ 4.1 • 36W • 30Hz-18Khz

Gama de produse a firmei Anubis se adresează unui segment foarte larg de public, încercând să mulțumească cât mai mulți utilizatori cu cât mai multe produse având prețuri cât mai mici. Typhoon Silver Crest 4.1 este un sistem 4.1 de boxe produs de Typhoon și putem spune că am fost neplăcut impresionați de acesta. De ce, veți putea citi în continuare.

Instalare

Instalarea decurge foarte ușor, dar acesta nu este un lucru neobișnuit pentru acest tip de produs deoarece cablurile sunt deja dotate cu mufe la capăt și nu se mai pierde timp cu identificarea și conectarea corectă deoarece nu mai există decât un singur mod de conectare.

Sateliți & subwoofer

Sateliții au un design relativ banal, adică nici foarte atrăgător dar nici nu sunt inestetici. Din nefericire puterea lor lasă de dorit, cei 4W reali nu sunt de ajuns pentru nici un fel de utilizator. Dar nu asta a impresionat cel mai neplăcut, ci designul subwoofer-ului. Acesta este pur și simplu o cutie paralelipipedică dintr-un material neidentificat, în nici un caz lemn sau plastic, foarte gros. Izolarea obținută prin folosirea acestui material este bună, dar designul frontal este de-a dreptul inestetic, un grilaj din platic de proastă calitate pus peste un fel de pânză acoperind difuzorul.

Dotări și facilități

La acest capitol nu sunt multe de spus despre Typhoon Acoustic 4.1 deoarece pur și simplu dotarea nu constă decât într-o intrare analogică pentru placa de sunet sau altă sursă externă. Cel mai probabil se poate folosi acest sistem drept 2.1 dacă se dorește, dar nu este specificat nici pe pagina producătorului.

Concluzie

Poate cel mai slab sistem audio din acest test, Typhoon Acoustic 4.1 nu are de partea sa nici un avantaj. Butoanele de volum și de bass sunt plasate pe satelitul față dreapta, fiind destul de accesibil, dar lipsa opțiunilor adiționale se simte ca și a calității scăzute a sunetului redat.

Detalii tehnice

Răspuns in frecvență: 30Hz - 18KHz	Input digital: -
Output total: 36W	Putere sateliți: 16W RMS
Impedanță: -	Putere Subwoofer: 20W RMS
Senzitivitate input analog: 350 mV	Signal-To-Noise: >80 dB

Detalii

Distribuitor: Tornado Sistems • Tel: 01-312.75.07
Adresă: Jiului 2-4, bl. Tornado • Web: www.tornado.ro

5.1



Teac PowerMax1500

276$ 5.1 • 40W • 20Hz-20Khz • SPDIF • Dolby

Firma TEAC, foarte cunoscută pentru produsele de stocare (CDROM, CDRW), are o gamă destul de largă de produse, dintre acestea făcând parte și sistemele audio. Unul din aceste sisteme este PowerMax1500. Deși nu poate fi considerat un produs profesional cum sunt ADA890 de la Altec Lansing și DTT3500 de la Creative, PowerMax 1500 este un sistem audio de calitate.

Instalare

Instalarea sistemului PowerMax1500 este relativ ușor de realizat, cel puțin pentru un sistem 5.1. Cei patru sateliți nu pot fi așezați decât pe suport plan, ceea ce este puțin incomod, dar nu este un mare dezavantaj. Cablurile sunt foarte lungi și sunt colorate în clasicele roșu/negru pentru o identificare mai ușoară și instalare fără probleme. De asemenea, pentru a ușura utilizarea este prezentă o telecomandă.

Sateliți & subwoofer

Sateliții au un design clasic și foarte reușit, dar din păcate nu sunt foarte puternici, numai 5W fiecare. Boxa centrală, deși relativ mare comparativ cu sateliții, are aceeași putere reală, 5W. Din fericire designul și ușurința în utilizare salvează din aparențe. Dar subwoofer-ul este partea slabă a acestui sistem deoarece are carcasă din plastic, este foarte ușor și are o putere reală mică pentru un subwoofer de sistem 5.1, doar 20W.

Dotări și facilități

Este prezentă decodarea Dolby Digital, ProLogic și subwoofer-ul mai are încorporat și amplificator Dolby Digital. Conectarea se poate realiza fie prin clasicul SPDIF fie prin clablu optic. Un alt avantaj este controlul volumului fiecărui satelit în parte.

Concluzie

Din păcate pentru TEAC PowerMax1500, puterea scăzută a tuturor componentelor combinată cu o calitate redusă a subwoofer-ului (datorată fabricației acestuia din material plastic) duc la o calitate rezultată a sunetului nu foarte impresionantă. Prețul sistemului nu reușește să fie în ton cu nivelul său, caracteristicile nefiind suficient de bune pentru acest preț.

Detalii tehnice

Răspuns in frecvență: 20 Hz - 20 kHz	Input digital: S/PDif IN / Digital DIN / Optical DIN
Output total: 45 W RMS	Putere sateliți: 20W RMS + 5W boxa centrală
Impedanță: -	Putere Subwoofer: 20W RMS
Senzitivitate input analog: 300 mV	Signal-To-Noise: >80 dB

Detalii

Distribuitor: ICG ROMSOFT • Tel: 01-224.03.33
Adresă: Bd. Mareșal Averescu 8-10 • Web: www.icg.com.ro

7.1



Detalii	ATP5	A2500	DTT3500	ADA890	Silver Crest	Acoustic	641	PowerMax 1500
Preț	150$	61$	390$	305$	44.6$	70.1$	310$	276$
Producător	Altec Lansing	Philips	Creative	Altec Lansing	Typhoon	Typhoon	Altec Lansing	Teac
Distribuitor	Skin Media	Atlas Computer	Flamingo Computers	Skin Media	Tornado Sistems	Tornado Sistems	Skin Media	ICG ROMSOFT
Telefon	01-231.50.97	01-230.22.65, 094.483.330	01-236.20.00	01-231.50.97	01-312.75.07	01-312.75.07	01-231.50.97	01-224.03.33
Web	www.skin.ro	www.atlascomputer.ro	www.flamingo.ro	www.skin.ro	www.tornado.ro	www.tornado.ro	www.skin.ro	www.icg.com.ro
Caracteristici								
Număr sateliți	4	4	5	4	4	5	4	5
Putere totală sistem	80W	44W	79W	120W	36W	100W	400W	45W
Putere sateliți	35W	24W	28W	60W	16W	64W	200W	20W
Caracteristici satelit	difuzoare: 2 x 28mm full range, 1 x 3" mid/bass	mărime: 2.5", difuzoare: 2 x 28mm full range	mărime: 2.5"	4 x 3" full range, 2 x 1" tweeters	-	-	1 x 1" difuzor Mylar, 1 x difuzor 3"	-
Subwoofer putere	45W	20W	30W	60W	20W	20W	200W	20W
Mărime difuzor subwoofer	6 1/2"	4"	6"	8"	-	-	2 x 6 1/2"	-
Răspuns în frecvență	45Hz-18kHz	40Hz-20kHz	20Hz-20kHz	27Hz-20kHz	30Hz-18KHz	30Hz-18KHz	27Hz-20kHz	20
Moduri	Stereo, Stereo X2 Gaming (4 canale)	Stereo 4 canale	Stereo, Film, Muzică, Dolby Digital	Stereo, Stereo X2, Quad Dolby Prologic, Dolby Digital	2.1, 4.1	2.1, 4.1, 5.1	Stereo Stereo X2 Gaming	-
Input digital	S/PDif	nu	S/PDif coaxial/optic	S/PDif	nu	nu	nu	S/PDif coaxial/optic
Control	pe satelitul dreapta-față: master, bass, înalte, selectare moduri de redare	telecomandă cu fir: volum față, volum spate, pornire/oprire	pe control pod separat: volum master, satelit central, surround, selectare moduri	pe satelitul dreapta față sau telecomandă: master, selectare moduri, volum bass, înalte, canal central	pe subwoofer: volum master, bass, înalte	pe subwoofer: volum master, bass, înalte	pe telecomandă cu fir: volum master, bass, înalte, selectare moduri	pe control pod separat: volum master, satelit central, surround, selectare moduri
Intrare căști	nu	nu	nu	nu	nu	nu	da	nu
Canalul central	nu	nu	21W	Realizat din sateliții frontali	nu	16W	nu	5W
Verdict	8.5	6.9	9.3	9.3	5.1	6.8	8.8	7.1


Leadtek®
Te roade
NVIDIA?



Leadtek WinFast
Titanium500TD
GeForce3 64Mb



Leadtek WinFast
GeForce3TDH
GeForce3 64Mb



Leadtek WinFast
Titanium200TDH
GeForce3 64Mb



Leadtek WinFast
TitaniumTH
GeForce2 64/32Mb



Leadtek WinFast
GeForce2Pro
64/32Mb



Leadtek WinFast
GeForce2MX SH Pro
MX400 64/32Mb



Leadtek WinFast
GeForce2MX DH Pro
MX400 64Mb



Leadtek WinFast
GeForce2 MX64
MX200 32Mb



2 jocuri incluse versiune FULL*

+ abonament pe 3 luni la XtremPC

* cu excepția GeForce2 MX64

UNIC DISTRIBUITOR:

Sk!n Media

Str. Puskin 18 Bucuresti 1
Tel/Fax : 01-231.50.97
E-mail: contact@skin.ro
http://www.skin.ro

RESELLERI:

BUCURESTI:
Best Computers
Tel: 01-314.76.98

Ultra Pro Computers
Tel: 01-211.70.90
01-222.20.36
01-211.70.90
01-336.45.63

Matrics Serv
Tel: 01-231.04.71

Tape Computers
Tel: 01-330.90.22

Omnitech Trading
Tel: 01-210.50.65

C&C Computers
Tel: 01-322.90.80

GALATI:
Nexial Research
Tel: 036-319.120

TULCEA:
Nexial Research
Tel: 040-515.457

IASI:
ComputerHouse
Tel: 032-217.800

SIBIU:
Grafitti Computers
Tel: 069-23.20.91

SUCEAVA:
Ley Impex
Tel: 030-520.560

TIMISOARA:
ASSITEC
Tel: 056-190.337

ARAD:
BB COMPUTER
Tel: 057-280.555

PIATRA NEAMT:
Ciel Consult
Tel: 033-222.121

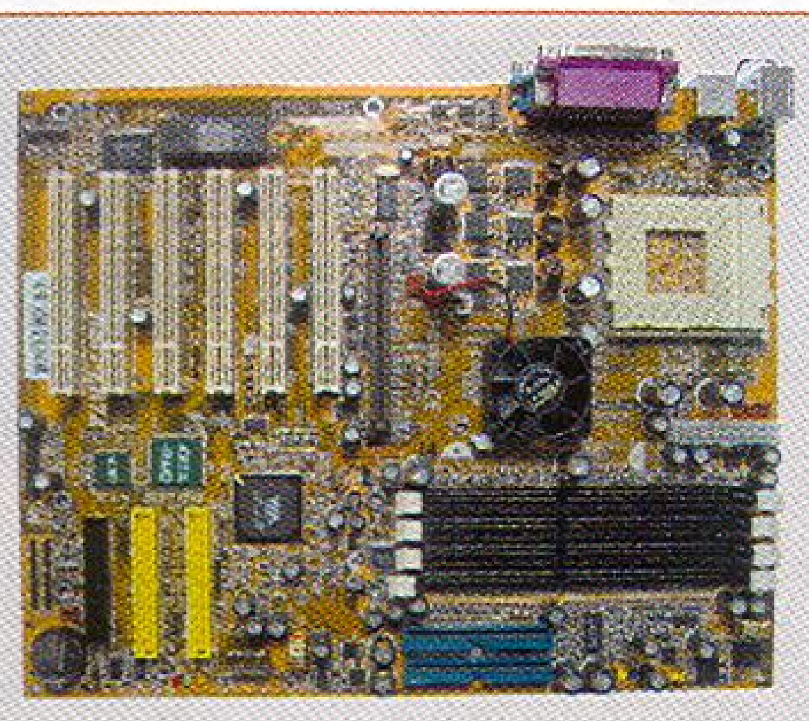
CONSTANTA:
Torent Computers
Tel: 041-831.820

Abit KR7A-Raid

Combinaţie de KT266A cu UDMA133

Este prima placă de bază ABIT bazată pe chipset VIA KT266A. Deşi apare mult mai târziu decât produsele similare ale altor producători, am fost foarte nerăbdători să testăm această placă, dată fiind tradiţia ABIT. Bineînţeles, KR7A-RAID beneficiază de toate avantajele chipset-ului KT266A, cu cea mai bună performanţă dintre toate plăcile testate de noi până acum, suport pentru Athlon XP, UDMA100, memorie DDR266. Cum se poate remarca şi din nume, placa beneficiază de un controller RAID integrat, HighPoint HPT372. Acesta suportă pe lângă facilităţile RAID şi modul de transfer UDMA133, lucru care nu poate decât să ne bucure deoarece tocmai au început să apară pe piaţă harddiskuri cu această interfaţă.

Pe lângă posibilitatea de a folosi UDMA133, KR7A-RAID se remarcă prin 4 lăcaşuri pentru memorie, şi prin numeroasele opţiuni de overclocking. Cum era de aşteptat de la ABIT, toate setările se fac din BIOS, iar pentru partea de overclocking există celebrul SoftMenu III. De aici se configurează parametrii de funcţionare ai procesorului (FSB, în paşi de 1 MHz de la 100 până la 200, multiplicator, voltaj), pentru memorie (frecvenţă şi voltaj), şi chiar şi pentru sloturile PCI (frecvenţă de funcţionare şi voltaj). Northbridge-ul este răcit activ (radiator şi ventilator) iar această răcire este suplimentată de o nouă facilitate, anume 4 Phase cooling, introdusă de curând de ABIT. Lipseşte sunetul onboard, a cărui lipsă va fi resimţită de unii utilizatori. Voltajul maxim care poate fi aplicat procesorului este 1.85V, destul de mic comparativ cu alte plăci care dispun de până la 2.20V. Acest lucru va nemulţumi destul de mulţi fani ABIT care se aşteptau la ceva mai mult. KR7A-RAID este o placă cu o performanţă foarte bună totuşi oferind în plus şi fiabilitatea garantată de marca Abit.



Detalii tehnice

Chipset: AMD760	Northbridge: AMD761	ATA: 100/66
FSB: 266/200	Southbridge: Via 686B	Audio: N/E
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR: 5Pro/1/3/2/1	Memorie: PC2100/PC1600	
USB: 2 (4)	Extra: Test	Raid: Da

Evaluare (puncte)

Performanţe jocuri: 1.082	Performanţe teoretice: 1.291
Dotări: 0.7	Verdict: 1.797

Contact

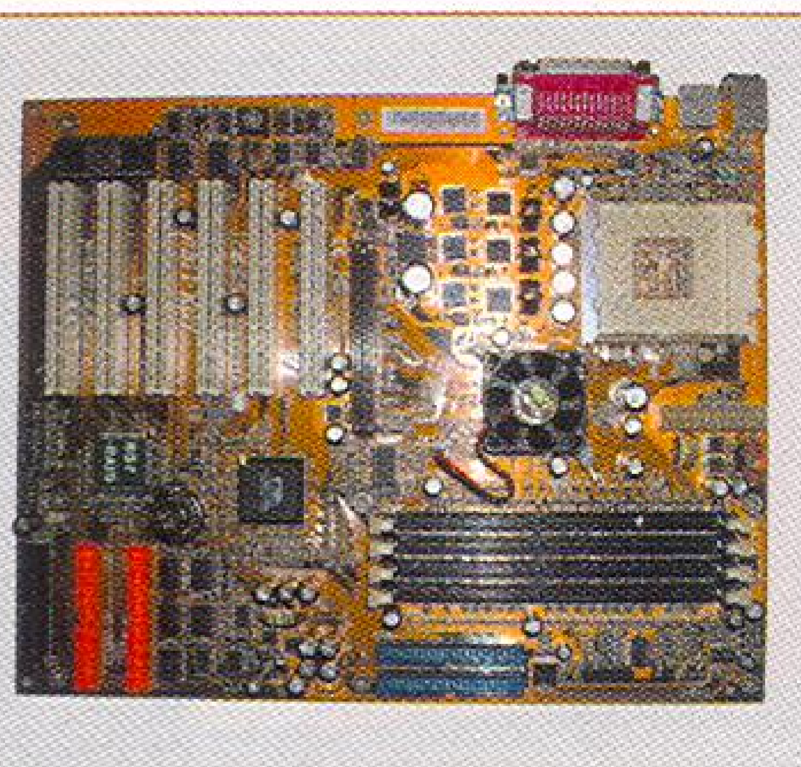
Distribuitor: Tape Computer	Web: http://www.tape.ro
Telefon: 01-330.57.83	Preţ: 186$

Abit KG7-Raid

Un hibrid între AMD761 şi VIA 686B

KG7-RAID este implementarea chipsetului AMD760 în viziunea ABIT. De fapt nu este chiar o implementare completă a lui AMD760, ci un hibrid între AMD761 şi VIA 686B, o metodă care pare să aibă un real succes datorită costurilor mai scăzute de producţie. Primul lucru care se remarcă la KG7-RAID este faptul că sunt prezente 4 DIMM-uri şi un controler RAID, în cazul de faţă HighPoint HPT370. Acest controller beneficiază de facilităţi RAID 0, 1 şi 0+1 şi funcţionează pe interfaţă ATA100. Pe lângă răcirea activă a northbridge-ului se mai remarcă lipsa sunetului integrat, care pentru unii este o binecuvântare dar pentru alţii un coşmar, şi lipsa sau mai bine zis numărul scăzut de jumperi prezenţi pe placă. Datorită acestui fapt, BIOS-ul abundă de opţiuni de configurare, mai ales că este prezent şi SoftMenu III cu care ABIT îşi delectează fanii. De aici se poate ajusta frecvenţa de funcţionare a procesorului, atât prin ajustarea FSB-ului cât şi prin modificarea multiplicatorului. De asemenea, sunt prezente numeroase opţiuni de configurare a memoriei sau chiar a portului AGP. Datorită complexităţii chipului AMD761, în BIOS sunt de asemenea prezente numeroase opţiuni de control pentru ajustarea parametrilor de funcţionare ai northbridge-ului.

La partea de overclocking, KG7-RAID străluceşte prin posibilitatea de a modifica atât FSB-ul în paşi de 1MHz, cât şi prin posibilitatea de a schimba multiplicatorul. Nu sunt uitate nici opţiuni de control pentru voltaj, atât al procesorului (de la 1.10V la 1.85V) cât şi al memoriei şi porturilor PCI. Performanţa este una foarte bună pentru clasa din care face parte KG7-RAID, dar din păcate la ora actuală este depăşită de majoritatea soluţiilor bazate pe chipsetul KT266A de la VIA şi nForce de la nVIDIA.



Detalii tehnice

Chipset: AMD760	Northbridge: AMD761	ATA: 100/66/33
FSB: 266/200	Southbridge: VIA686B	Audio: N/E
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR: 1/6/0/0/0	Memorie: PC2100/PC1600-4Gb	
USB: 2 (4)	Extra: SoftMenu III	Raid: 0 / 1 / 0+1

Evaluare (puncte)

Performanţe jocuri: 1.002	Performanţe teoretice: 1.147
Dotări: 0.5	Verdict: 1.625

Contact

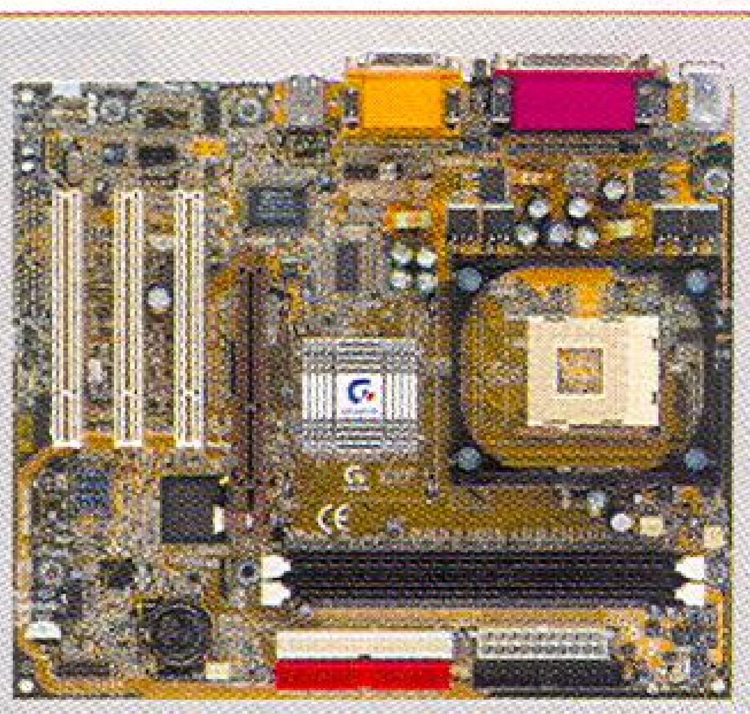
Distribuitor: Senorg	Web: www.senorg.ro
Telefon: 01-233.16.77	Preţ: 168.5$

Gigabyte GA-8IRM

O primă apariţie i845D

După numeroase procese intentate de gigantul Intel firmei VIA referitoare la standardele de memorie RAM, în special DDR SDRAM, iată cum stau lucrurile: VIA a lansat chipset-ul P4X266/A pentru Pentium 4 cu suport pentru memoria DDR, Intel nu este de acord cu acest chipset şi a dat în judecată (din nou) VIA. Totuşi, chiar dacă pe o parte luptă împotriva memoriei DDR, pe de altă parte Intel adoptă acest standard pentru că este foarte popular, mult peste RDRAM, preţul este mult mai scăzut iar performanţa este asemănătoare. Primul chipset Intel cu suport DDR este i845D. Imediat după lansarea acestui chipset, numeroase firme producătoare de plăci de bază au lansat produse bazate pe i845D.

Una din aceste firme este Gigabyte, care are o întreagă gamă de plăci de bază pentru Pentium 4 numită P4 Titan, gamă din care face parte şi placa testată de noi. Aceasta se numeşte GA-8IRM şi este destinată procesoarelor Pentium 4 socket 478. Are două lăcaşuri pentru memorie DDR266, un slot AGP cu mecanism de retensie, trei sloturi PCI, sunet integrat. Există şi o vesiune numită GA-8IRML care beneficiază de un chip de reţea integrat pe placă, produs tot de Intel. Spaţiul de extensie oferit este insuficient pentru anumiţi utilizatori, dar designul plăcii este destul de aerisit, singurul inconvenient este distanţa foarte mică între DIMM-uri şi slotul APG. Astfel că instalarea memoriei trebuie facută înainte de instalarea plăcii video. Deşi nu este destinată utilizatorilor pretenţioşi, placa are performanţă foarte bună, apropiată de cea a soluţiilor consacrate ce folosesc memorie DDRAM. Totuşi, chipsetul i845D are o performanţă mai scăzută decât concurenţii VIA P4X266 sau SiS645. GA-8IRM este o placă de bază cu o dotare medie şi o performanţă destul de bună, mai ales pentru o soluţie microATX.



Detalii tehnice

Chipset: i845D	Northbridge: i845	ATA: 100/66
FSB: 400	Southbridge: -	Audio: AC97
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR: 1/3/0/0/0	Memorie: PC2100/PC1600-2Gb	
USB: 2	Extra: Dual bios	Raid: -

Evaluare (puncte)

Performanţe jocuri: 0.978	Performanţe teoretice: 1.131
Dotări: 0.3	Verdict: 1.573

Contact

Distribuitor: Ultra Pro	Web: www.ultrapro.ro
Telefon: 01-222.20.36	Preţ: 113.4$

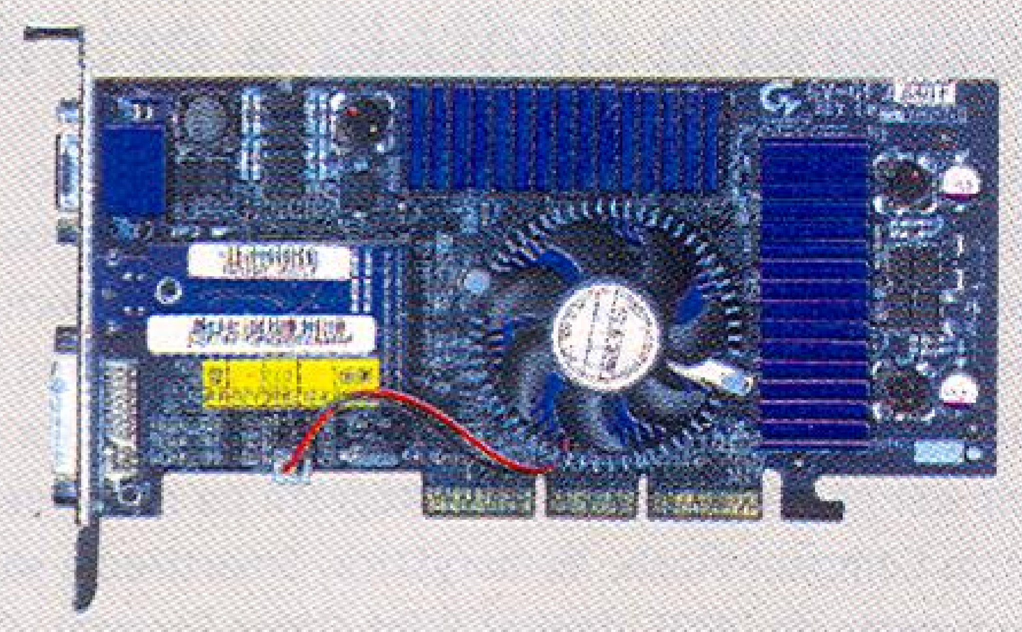
Gigabyte Thundra GF 3200

Probabil printre ultimele plăci NVIDIA de la Gigabyte

Noua serie Titanium de la NVIDIA se impune tot mai mult pe piaţă mai ales că "vechiul" GeForce3 este în continuare destul de scump. Gigabyte este unul dintre cunoscuţii integratori NVIDIA însă datorită noului parteneriat cu ATi se zvoneşte că NVIDIA nu va mai livra în scurt timp chipset-uri către Gigabyte.

În testul de faţă este prezentată placa GF 3200, soluţia Gigabyte pentru chipul GeForce3 Ti200. Se remarcă în primul rând prin culoarea folosită atât pentru placa în sine cât şi pentru radiatoare, mă refer la albastrul închis de o nuanţă foarte frumoasă. Dar nu culoare ne interesează în principal, ci dotarea şi performanţa, aşa că vom trece direct la acestea. Dotarea este una foarte bună, pe lângă conectorul D-Sub pentru monitoare analogice clasice, se mai află un conector DVI pentru monitoare LCD şi un port TV-Out în format S-Vid. Chipul care asigură vizionare pe televizor este unul Conexant, foarte popular printre producătorii de plăci video. Chipul grafic este acoperit de un cooler albastru radial, foarte asemănator cu Blue Orb de la Thermaltake, cu diametrul de 5cm. Deşi nu foarte eficient, acest cooler are un aspect foarte plăcut. Memoriile, cu capacitate totală de 64MB, sunt şi ele acoperite de radiatoare tot de culoare albastră şi tot asemănătoare(sau chiar identice) cu cele produse de firma Thermaltake. Înclin să cred că toate elementele de răcire ale plăcii sunt produse de firma mai sus amintită.

Peformanţa plăcii GF 3200 este una bună, nsciindu-se perfect în categoria plăcilor bazate pe Titanium 200. Chiar nici cei mai înrăiţi gameri nu au motive să se plângă de performanţa plăcii.
La capitolul calitate a imaginii lucrurile stau la nivel mediu, fără a putea remarca un nivel deosebit.



Detalii tehnice

Chipset: GF3Ti200	Frecvenţă chipset: 175	TV-Out: da
Memorie: 64DDR	Frecvenţă memorie: 200	DVI: da
Video-In: nu	Dual Head: nu	Viteză mem.: 4ns

Evaluare (puncte)

Performanţe jocuri: 1.485	
Dotări: 0.05	Verdict: 1.535

Contact

Distribuitor: Tornado Sistems	Web: www.tornado.ro
Telefon: 01-312.75.07	Preţ: 273.9$

Abit Siluro GF3 Vio

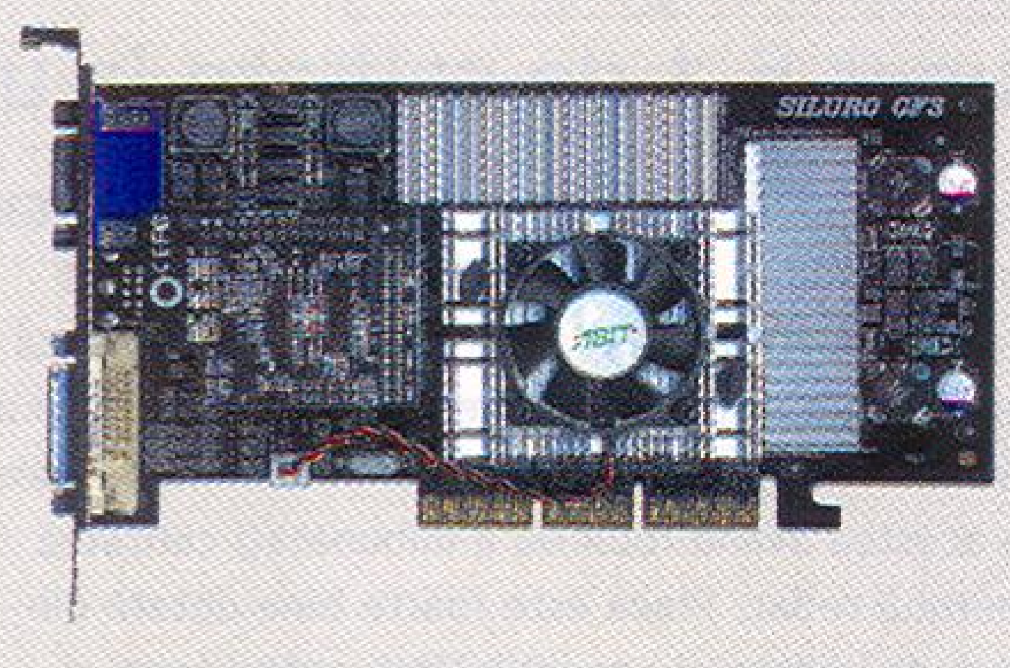
Performanţe deosebite dar tot cu chipset GeForce3

Cu toate că chip-ul GeForce3 în varianta clasică, adică nu din seria Titanium, este pe cale să apună, performanţa plăcilor bazate pe acest chip este una foarte bună şi destul de mulţi producători cunoscuţi încă mai produc plăci cu GeForce3.

ABIT este unul din aceşti producători care încă mai produc plăci cu chip-ul GeForce3. Seria Siluro este bazată pe chip-uri grafice produse de NVIDIA şi a devenit foarte populară datorită performanţelor şi fiabilităţii oferite. Din această serie face parte şi Siluro GF3 Vio, una dintre cele mai estetice plăci video bazate pe GeForce3. Asta datorită culorii negre a stratului de PCB, foarte plăcută la vedere, şi a radiatoarelor de pe chip şi memorii de culoare argintie, având o strălucire metalică. Cu toate că dau o notă distinctă plăcii, aceste radiatoare, în special cele plasate pe memorii, sunt foarte ineficiente, în timpul testelor noastre acestea încălzindu-se foarte puternic. Din fericire această încălzire nu a avut efecte negative asupra performanţei, care este una foarte bună, cum de altfel este şi de aşteptat de la o placă GeForce3. Această încălzire înseamnă însă posibilităţi de overclocking foarte scăzute.

Dotarea este una mai ciudată, fiind prezent un conector DVI, pentru monitoare LCD, pe lângă cel D-Sub, dar lipsind opţiunea de TV-Out care ar fi fost mult mai utilă pentru un gamer decât ieşirea pentru monitor LCD.

Pachetul soft este unul destul de sărac, fiind prezent soft de prelucrare video deşi placa nu are TV-Out sau facilitate de captură video. Cu toate acestea, GF3 Vio se prezintă ca una din cele mai bune soluţii bazate pe GeForce3 şi nu putem să nu remarcăm acest lucru.



Detalii tehnice

Chipset: GeForce3	Frecvenţă chipset: 200	TV-Out: Nu
Memorie: 64DDR	Frecvenţă memorie: 230	DVI: Da
Video-In: Nu	Dual Head: Nu	

Evaluare (puncte)

Performanţe jocuri: 1.559	
Dotări: 0.025	Verdict: 1.584

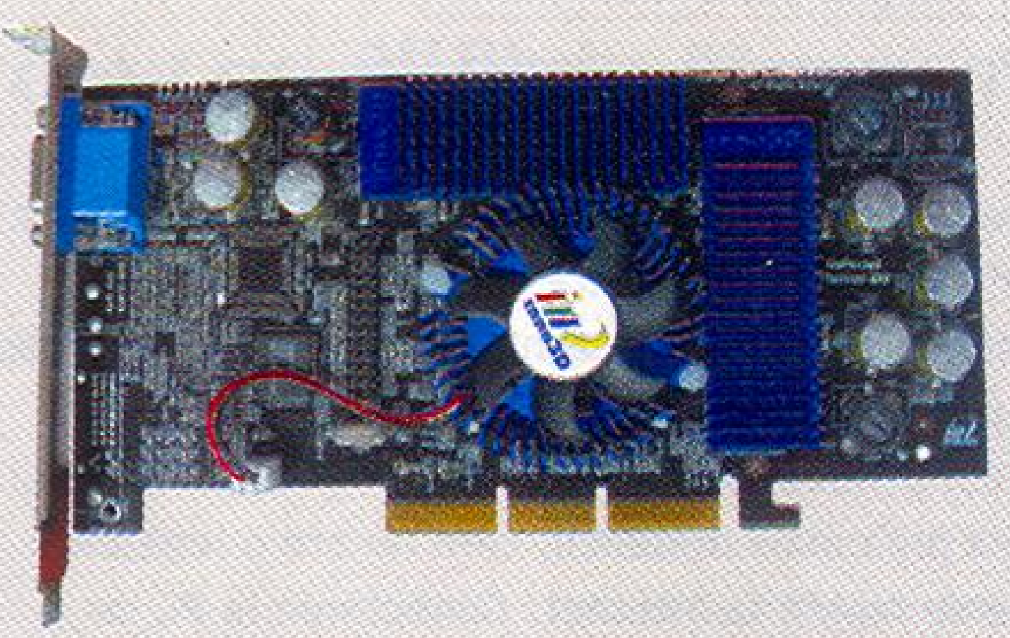
Contact

Distribuitor: Tape Computer	Web: www.tape.ro
Telefon: 01-330.57.83	Preţ: 339$

Inno3D Titanium200

Titanium 200, varianta foarte ieftină

Inno 3D produce o întreagă serie de plăci video bazate pe noua serie Titanium de la NVIDIA, care se pare că va deveni singura opţiune în curând. Din această serie cel mai celebru chip este cu siguranţă Ti500, dar totodată şi cel mai scump. Pe de altă parte, GeForce2 Titanium este ieftin dar are performanţe medii, deci cea mai bună alegere pentru cei cu buget limitat este GeForce3 Ti200. Pe acest chip este bazată şi placa Tornado GeForce3 Ti200, prezentată aici. Pentru a reduce costurile de producţie, Innovision nu a inclus pe placă TV-Out, ceea ce probabil va dezamăgi destul de muţi posibili cumpărători. De asemenea, nu este prezent nici conectorul DVI, dar acesta este în general inutil. În rest, dotarea este de nivel mediu, fiind prezente radiatoare pe memorii şi cooler pe chip. Placa este de culoare neagră, radiatoarele sunt albastru închis cu logo-ul Inno3D pe ele, iar cooler-ul de pe chip este un clasic Blue Orb. Estetic, Tornado GeForce3 Ti200 este o placă reuşită dar totuşi ea nu rezistă la overclocking, chiar dacă sistemul de răcire părea că doreşte să ne favorizeze o astfel de operaţie.
Performanţa de ansamblu a plăcii este una bună, dar în general cu până la 1-2% sub cea a produselor similare ale altor producători, poate din cauză că Inno3D a folosit alte componente electronice la fabricarea plăcii decât cele standard specificate de NVIDIA. Acest lucru se poate vedea la o examinare atentă a plăcii în comparaţie cu alte plăci ce folosesc acelaşi chip. Toate amănuntele enumerate mai sus indică faptul ca Tornado GeForce3 Ti200 este destinată gamerilor fără pretenţii şi cu buzunare nu foarte pline, care vor să obţină performanţe rezonabile la un preţ mai bun.



Detalii tehnice

Chipset: GF3Ti200	Frecvenţă chipset: 175	TV-Out: Nu
Memorie: 64DDR	Frecvenţă memorie: 200	DVI: Nu
Video-In: Nu	Dual Head: Nu	

Evaluare (puncte)

Performanţe jocuri: 1.478	
Dotări: 0	Verdict: 1.478

Contact

Distribuitor: Best Computers	Web: www.bestcomputers.ro
Telefon: 01-303.01.91	Preţ: 199$

HP Photosmart 100

Fotografia digitală a primit propria sa imprimantă

Photosmart 100 nu este o imprimantă oarecare, ci este destinată imprimării de fotografii realizate cu o cameră digitală. Deşi a fost concepută ca accesoriu pentru camerele digitale HP, PS100 poate imprima fotografii de pe orice tip de cameră digitală atâta timp cât camera poate salva fotografii pe memorie de tip Compact Flash, MemoryStick, SmartMedia sau are funcţie de DPOF (Digital Print Order Format). De asemenea, PS100 se poate conecta la PC prin port USB şi imprima imagini de pe PC. Se pot imprima imagini în formatele EXIF, TIFF şi JPEG. În cazul în care are introdus un card CompactFlash şi este conectată la PC, imprimanta poate fi folosită ca suport pentru transferul imaginilor de pe card pe PC. PS100 foloseşte tehnologia HP numită PhotoRet III pentru a asigura o calitate cât mai bună a imaginii imprimate. Această imagine poate avea o rezoluţie de maxim 2400x1200 dpi, putând fi aleasă rezoluţia din driver dacă imprimarea se face de pe un PC. Hârtia folosită pentru imprimare este una special concepută pentru aşa ceva, iar în cazul în care se foloseşte hârtie HP se poate realiza imprimarea completă, fără a lăsa margine. Fotografiile rezultate au o mărime de aproximativ 10x15 cm (6x4") şi o calitate foarte bună, chiar în unele cazuri mai bună decât fotografiile realizate în mod convenţional. Totuşi culorile nu sunt întotdeauna foarte vii, dar acest lucru este datorat mai mult camerei cu care au fost realizate fotografiile decât imprimării. Pachetul conţine, pe lângă imprimanta PS100, un adaptor pentru alimentarea de la priză şi cablu necesar, cartuşul de cerneală necesar, hârtie specială HP, două manuale de instalare şi un CD cu drivere şi alte programe de editare. Restul accesoriilor sunt opţionale şi pot fi achiziţionate separat.



Detalii tehnice

Mărime fotografii: 4x6"
Rezoluţie maximă imagine: 2400x1200 dpi
Formate suportate: EXIF, JPEG, TIF
Medii suportate: CompactFlash, Memory Stick, Smart Media

Evaluare (notă)

Verdict: 8/10

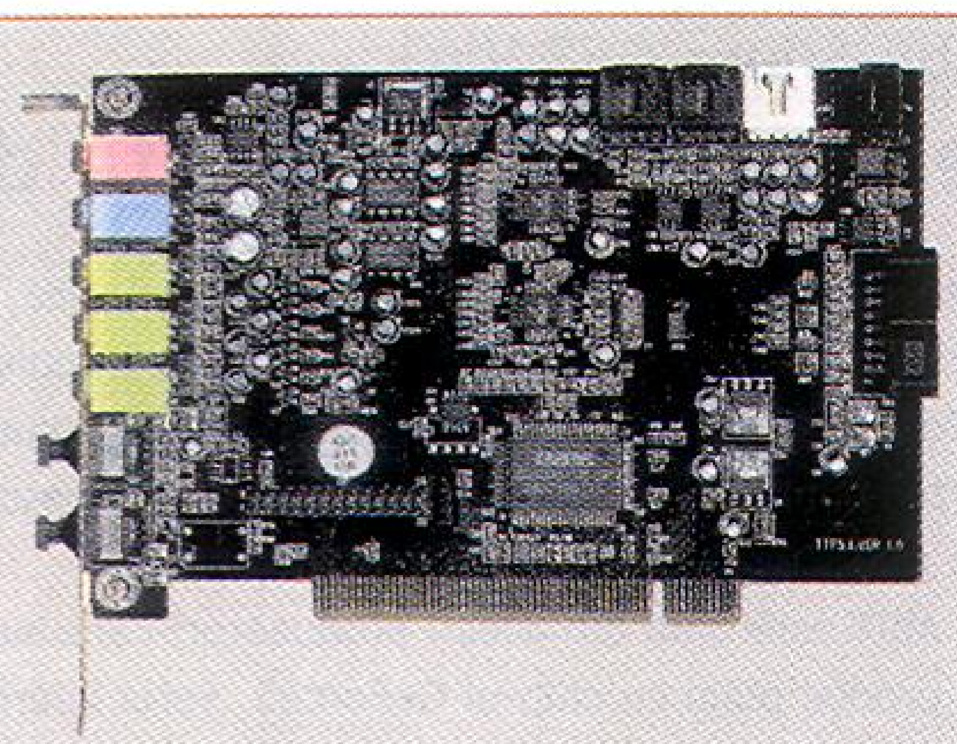
Contact

Distribuitor: Hewlett-Packard Romania	Web: www.hp.com.ro
Telefon: 01-205.33.55	Preţ: 160EU

TerraTec Sixpack 5.1+

Sunet 5.1 de calitate la un preţ rezonabil

Sixpack 5.1+ este bazată pe un chip Crystal CS4630 şi suportă API-ul Sensaura3D în totalitate, dar şi DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0 şi EAX 2.0. API-ul Sensaura aduce cu sine numeroase facilităţi, cum ar fi Multidrive, MacroFX şi EnvoironmentalFX, fiecare din acestea având rolul de a îmbunătăţi calitatea sunetului redat. Placa este foarte bine dotată din punct de vedere al conectivităţii, având ieşiri şi intrări analogice şi digitale. Cele trei ieşiri analogice asigură conectarea sistemelor de boxe 5.1 chiar dacă nu sunt dotate cu intrare digitală, pentru restul fiind prezentă o ieşire digitală optică sau TOS-Link. Ieşirile analogice pot fi folosite şi la conectarea unei perechi de căşti, pentru acestea fiind posibilă setarea amplificării semnalului direct din placa de sunet prin intermediul unui jumper. Nu poate lipsi intrarea analogică pentru înregistrarea din sursă externă, cum ar fi un radiocasetofon sau CD-Player. Pentru a înregistra de la un microfon este prezentă o intrare separată. Pe lângă ieşirea digitală TOS, mai este prezentă şi o intrare în acelaşi format, care poate fi setată pentru semnal SP/DIF sau TTL-In prin intermediul unui jumper. Pe placă se mai află două intrări analogice pentru CD, o intrare analogică pentru semnal auxiliar şi una digitală tot pentru CD. Sunetul redat de placa TerraTec este unul foarte clar şi am fost plăcut impresionaţi de acest lucru, mai ales că este suportată procesarea pe 24 biţi, lucru care nu este posibil pe o placă Live!. Din păcate gamerii vor fi puţin dezamăgiţi de efectul de Reverb şi de implemetarea API-ului EAX, dar totuşi placa este una de calitate foarte bună. Este una din cele mai bine dotate plăci de sunet de pe piaţă, fiind o alegre foarte bună atât pentru gameri cât şi pentru cei care doresc un sistem home-entertainment la un preţ redus.



Detalii tehnice

Chipset: Crystal CS4630	API: Sensaura3D, A3D 1.0, EAX
Conectori: Digital Out/In; 3 x	1.0, EAX 2.0
line out, Line In, Mic In	Sintetizator: 1024 voci

Evaluare (notă)

Verdict: 8/10

Contact

Distribuitor: Tornado	Web: www.tornado.ro
Telefon: 01-312.75.07	Preţ: 94.7 EU

Philips ToUCam XS

Prezenţă vizibilă pe web

Unul din produsele populare în "afară" dar care la noi nu a prea avut succes este webcam-ul. Modelul pe care îl prezentăm este produs de Philips şi poartă numele de ToUCam XS, sau PCVC720K. Acest produs este destinat utilizatorului obişnuit, fără prea mari pretenţii, care nu are o legătură foarte rapidă la Internet. Conectarea la PC se realizează printr-un port USB, alimentarea realizându-se direct de la PC prin intermediul aceluiaşi port, ceea ce uşurează destul de mult instalarea. Driverii pentru toate sistemele de operare Windows cu excepţia lui Windows XP, care suportă nativ acest webcam, sunt incluşi în pachetul cu care vine ToUCam XS. De asemenea, pe acelaşi CD, se află şi programele de configurare şi ajustare a imaginii necesare pentru a folosi produsul în condiţii cât mai bune. Pe lângă webcam şi CD-ul de instalare, pachetul mai conţine un manual care explică instalarea şi utilizarea produsului. ToUcam XS suportă rezoluţie video de 352x288 pixeli la 30 cadre pe secundă şi o adâncime de culoare de 24 biţi. Se pot realiza şi fotografii cu ajutorul webcam-ului, la rezoluţia de 640x480, fapt care nu poate decât să bucure deoarece scuteşte utilizatorul de achiziţionarea unei camere digitale. Calitatea imaginii nu este una foarte bună, chiar după o ajustare fină a tuturor reglajelor, existând neclarităţi şi focalizare slabă. Aceasta se poate regla prin rotirea obiectivului camerei, tot restul ajustărilor făcându-se din programul ce însoţeşte produsul. Forma şi mărimea ToUcam XS fac utilizarea foarte uşoară, iar poziţionare este de preferat să fie deasupra monitorului. ToUcam XS este un webcam mediu din toate punctele de vedere şi chiar dacă preţul este relativ accesibil nu este obligatoriu o soluţie foarte practică.



Detalii tehnice

Rezoluţie: 352x288	Conectare: USB
FPS max: 30	Sensor: CMOS
Captură foto: 640x480	

Evaluare (notă)

Verdict: 6/10

Contact

Ofertant: Best Computers	Web: www.bestcomputers.ro
Telefon: 01-303.01.91	Preţ: 37$

Teac CD-RW CD-W524EK

Scriere rapidă şi sigură

TEAC a lansat noul drive CDRW numit CD-W524E având vitezele 24/10/40. Deşi această unitate apare cu luni de zile mai târziu decât produsele similare ale altor producători de renume (Plextor, LITE-ON), am fost foarte curioşi să vedem ce aduce nou.

Prin acest nou drive, TEAC promite o îmbunătăţire a calităţii de înregistrare iar argumentele aduse în sprijinul acestei afirmaţii sunt un nou servo-circuit care permite poziţionare mai precisă a laserului, strategie de înregistrare bine pusă la punct pentru majoritatea tipurilor de discuri înregistrabile, ROPC de mare viteză care permite o înregistrare optimă pe toată suprafaţa discului şi un nou şasiu din metal mai gros care atenuează vibraţiile

Pachetul conţine : unitatea, un disc CD-R 24X de 650MB, un disc CDRW 10X de 650MB, cabluri audio şi IDE şi bineînţeles softul pentru scriere, aici Nero 5.5 şi InCD.

CD-W524E dispune de 2MB buffer şi de tehnologia WriteProof pentru prevenirea erorilor buffer underrun. După instalarea programului Nero, am observat că, deşi se specifică mărimea buffer-ului de 2MB, Nero nu detectează decât 1404KB. Aceasta este o problemă mai veche a unităţilor TEAC care se pare că nu a fost corectată nici până în prezent. La capitolul performanţă, CD-W524E stă destul de bine. Cel mai mult impresionează timpul de acces, în general sub 80ms. La citire, unitatea TEAC se descurcă foarte bine, cu medii de peste 30X la discuri CD şi 28X la cele CDRW. Şi la partea de DAE lucrurile stau la fel de bine, media de 29X fiind considerată una foarte bună, chiar dacă sub cea obţinută cu un drive Plextor. La scriere viteza foarte bună, fiind unul din cele mai rapide drive-uri CDRW ce folosesc tehnologie Z-CLV.



Detalii tehnice

Scriere: 24X	Interfaţă: EIDE
Rescriere: 10X	Buffer: 2Mb
Citire: 40X	Tech: Z-CLV
	Software: Nero 5.5

Evaluare (notă)

Verdict: 8/10

Contact

Ofertant: Best Computers	Web: www.bestcomputers.ro
Telefon: 01-303.01.91	Preţ: 140$

Plextor PlexWriter S88TU

Rescriere portabilă şi de efect

Plextor PX-S88TU este un drive CDRW 8/8/24 extern ce se conectează la PC printr-un port USB 2.0 sau USB 1.1. Cum majoritatea plăcilor de bază actuale suportă USB 1.1, nu va fi nici o problemă în a-l conecta la orice calculator pentru a-l putea utiliza. Cu toate acestea, dacă se doreşte folosirea la maxim a capacităţilor unităţii este nevoie de un port USB 2.0. PX-S88TU vine într-un pachet foarte complet, ce include, pe lângă manuale de utilizare şi instalare, softul Plextor Manager 2000, 1 disc CD-R de 640MB, un disc CDRW 10X, adaptorul şi cablul pentru alimentare, cablu USB 2.0 şi o unealtă pentru ejectarea CD-ului din unitate în cazuri de urgenţă când altceva nu vă mai poate rezolva problema. Designul este unul foarte reuşit şi atrăgător, drive-ul fiind foarte compact şi uşor de purtat. Printre dotări se numără buffer-ul de 2Mb şi tehnologia BurnProof pentru prevenirea erorilor buffer underrun.

Performanţa drive-ului PX-S88TU este una bună pentru clasa din care face parte, mai ales la citirea discurilor CD, unde atinge şi chiar depăşeşte pragul de 24X. Cu discurile CDRW lucrurile nu mai stau aşa de bine, media vitezei la citere fiind puţin sub 8X. În schimb, la extragerea melodiilor de pe un CD audio, (DAE cum se mai numeşte acest procedeu), viteza medie atinge 14X, ceea ce pentru un drive extern pe interfaţă USB este foarte bine.

Utilitatea drive-ului este una dublă. Pe lângă aceea de "spaţiu de stocare portabil" util oricărui utilizator de PC Desktop, PX-S88TU poate fi indispensabil şi pentru omul de afaceri care are nevoie de mare mobilitate, aşa că o combinaţie între drive-ul Plextor şi un Laptop se poate dovedi ideală.



Detalii tehnice

Scriere: 8X	Interfaţă: USB 1.1, USB 2.0
Rescriere: 8X	Buffer: 2Mb
Citire: 24X	Dimensiune: 141 x 22 x 171 mm
	Firmware: FlashRom

Evaluare (notă)

Verdict: 8/10

Contact

Ofertant: Best Computers	Web: www.bestcomputers.ro
Telefon: 01-303.01.91	Preţ: 299$

Maxtor D740X

Viteză la scriere: ATA133 la 7200rpm

În ultima vreme nu prea s-au mai auzit noutăţi despre firmele Quantum şi Maxtor în afara celei care spunea că Maxtor a cumpărat divizia de harddisk-uri IDE a lui Quantum. În perioada destul de lungă ce a urmat acestei achiziţii, produsele celor două firme au coexistat pe piaţă. Acum, înainte de sfârşitul anului, firma Maxtor prezintă publicului două noi produse dezvoltate de inginerii Maxtor şi Quantum, Maxtor Diamond Max Plus D540X, având 5400 rpm, buffer de 512KB şi Maxtor Diamond Max Plus D740X (7200 rpm şi 2Mb buffer). Ambele modele dispun de interfaţă ATA133 şi de tehnologiile Quiet Drive Technology Plus (pentru un zgomot cât mai redus), Shock Protection System, Data Protection System şi SMART, marea majoritate a acestor tehnologii aparţinând firmei Quantum. Fără îndoială, cel mai interesant este D740X datorită faptului că este mult mai rapid decât D540X. D740X are un aspect foarte asemănător cu cel al vechiului Fireball Plus AS, dar performanţele sunt mult superioare iar densitatea de informaţii stocată pe un platan este mult mai mare. Astfel că timpul de acces, deşi este specificat 8.5ms, este de fapt 12ms, foarte bine dat fiind că la modele mai vechi acest timp era de aproximativ 14ms. Au crescut de asemenea şi ratele de transfer, şi nu numai datorită modului ATA133, chiar şi folosind o interfaţă ATA100 D740X este cel mai rapid HDD la ora actuală, depăşind cu puţin concurenţa, indiferent dacă aceasta numeşte Seagate, prin Barracude ATA IV, sau IBM, prin modelul Deskstar 60GXP. Preţul este unul foarte bun, modelul D740X de 40GB fiind cu doar 5-10$ mai scump decât un produs similar al altui producător. În concluzie, de acum la o achiziţie căutaţi combinaţia placă de bază-harddisk ATA133.



Detalii tehnice

Mărime: 40Gb	RPM: 7200
Interfaţă: ATA133/100	Buffer: 2Mb
Timp acces: 8.5 ms (12 ms)	Tehnologii: Quiet Drive, Shock Protection, Data Protection

Evaluare (notă)

Verdict: 9/10

Contact

Distribuitor: Best Computers	Web: www.bestcomputers.ro
Telefon: 01-303.01.91	Preţ: 102$

HP Photosmart 715

3.2 de Megapixeli accesibili



Dacă în urmă nu cu multe luni de zile 3.2 Megapixeli constituiau standardul industriei la care fiecare producător încerca să se alinieze, iată că acum aceştia reprezintă exact nivelul de mijloc al industriei. Astfel, el se află la jumătatea drumului între camerele de 5 Megapixeli pentru semi-profesionişti şi cele de 1.3 Megapixeli pentru semi-amatori.

DESIGN ŞI FUNCŢIONALITATE

Camera HP PhotoSmart 715 are un design foarte reuşit, clasic aproape şi este dominată de o culoare argintie mată. Dimensiunile potrivite pentru categoria sa cresc portabilitatea şi uşurinţa la utilizare. De asemenea LCD-ul cu diagonala de 4.5 cm are 99840 pixeli şi oferă numeroase funcţii de preview, zoom şi multe altele care fac mult mai uşoară selecţia fotografiilor realizate şi eventual imprimarea acestora.

CALITATEA IMAGINII

Calitatea imaginii este excelentă, chiar şi pe cea mai scăzută setare, dar numai dacă pozele sunt realizate în condiţii bune de luminozitate, altfel suferă la capitolul focus. Culorile sunt foarte reale şi vii, nu apare problema ochilor roşii nici atunci când este folosit blitz-ul, ceea ce contribuie pozitiv la eva-luarea sa. Deşi este prezentă o funcţie la blitz de înlăturare a ochilor roşii, aceasta este foarte rar necesară. Apar însă probleme la fotografiile realizate de la apropiere, chiar şi cu funcţia de macro activată obiectele apar câteodată înceţoşate. În final, cel mai mare neajuns este faptul că lentilele deformează obiectele fotografiate de la apropiere şi aplică un efect de butoi.

DOTĂRI HARD ŞI SOFT

Alimentarea PS715 se face cu ajutorul a patru baterii sau acumulatori de tip AA, alimentarea direct de la priză nefiind posibilă la exemplarul testat de noi. Conectarea la calculator este posibilă printr-un port USB 2.0, dar există compatibilitate şi cu USB 1.1. Pozele sunt salvate doar pe memorie de tip CompactFlash, neexistând memorie internă. PS715 are numeroase funcţii de corectare a imaginii, inclusiv un timer pentru a realiza fotografii automat. Navigarea în meniu se face cu o singură tastă de navigare cu mai multe funcţii, foarte uşor de operat.

CONCLUZIE

HP PhotoSmart se adresează mai degrabă amatorilor dornici de o cameră deosebită cu care să poată realiza fotografii de o calitate foarte bună, dar care nu au nevoie de opţiuni suplimentare.

Detalii tehnice	
Megapixeli: 3.2Mp	LCD: 99840
Rezoluţie maximă: 2048 x 1536	Alimentare: 4 x AA
	Conectare PC: USB

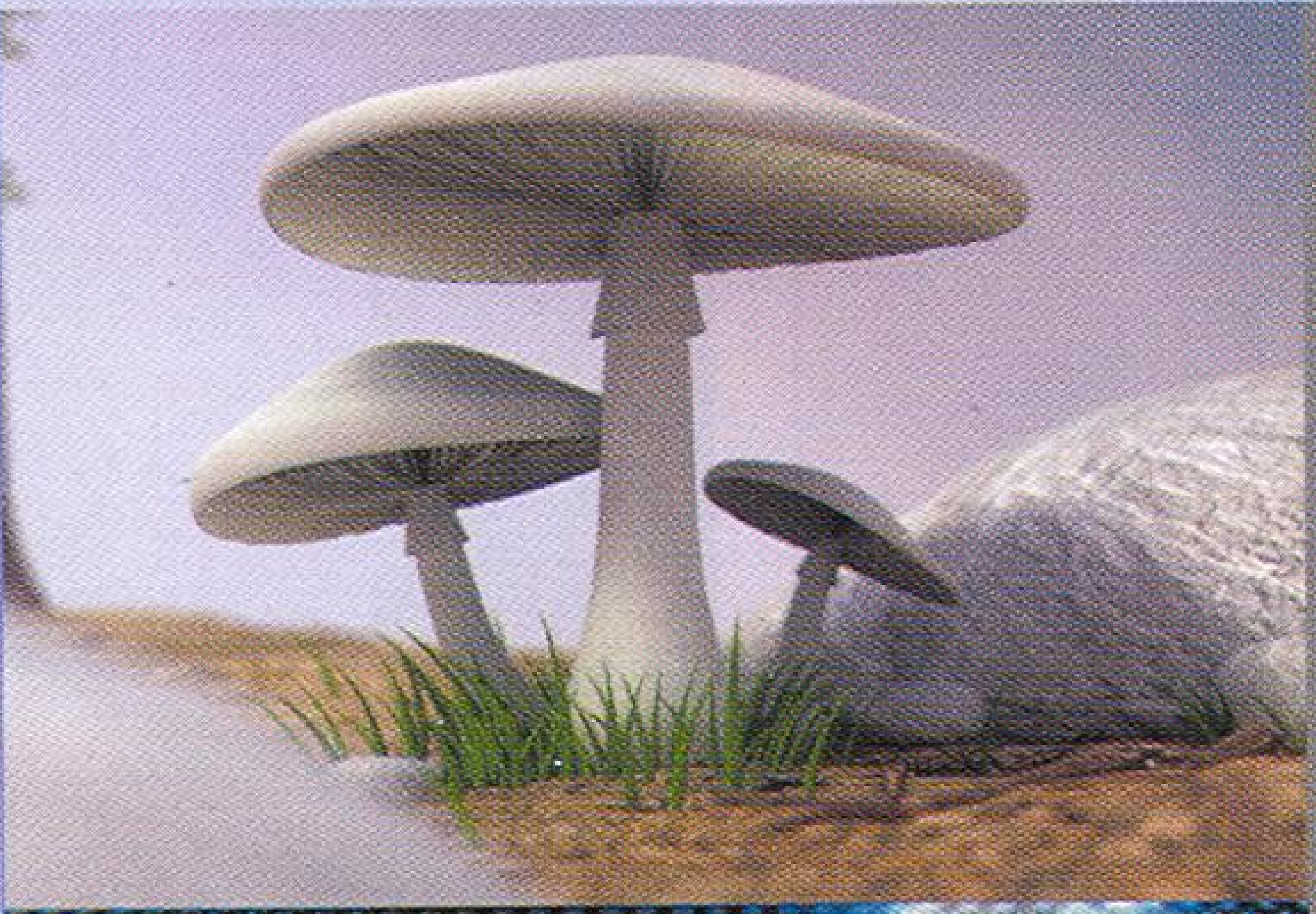
Contact		Evaluare (notă)
Ofertant: Hewlett-Packard România	Web: www.hp.com.ro	Verdict: 8/10
Telefon: 01-205.33.55	Preţ: 550EU	

Conceptul "educationalware"

Problema principală cu software-ul pe care îl prezentăm în cadrul acestei rubrici este că de multe ori se dovedește prea costisitor, mai ales dacă luăm în calcul faptul că cei care sunt interesați, sunt interesați la nivel de hobby. Din moment ce singurul lor scop este de a-și ocupa timpul liber și de a învăța respectivele programe, utilizatorii achiziționează de multe ori (a se citi în majoritatea cazurilor) software pirat. De altfel principalul argument etic al crackerilor este că ajută utilizatorii să cunoască un produs software, pe care, ajunși la un anumit nivel de expertiză, sunt dispuși să îl cumpere pentru a-l folosi în scopuri comerciale.

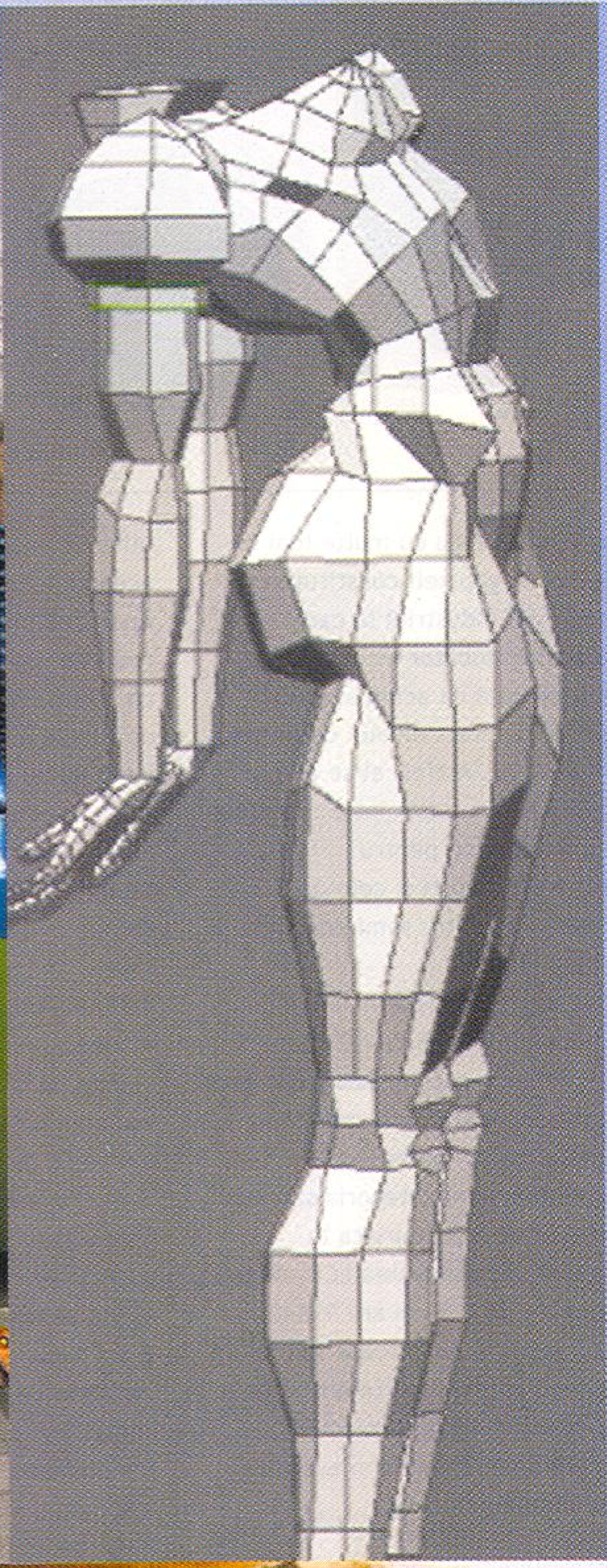
Lucrurile încep încet-încet să se schimbe. În primul rând lupta împotriva pirateriei ia amploare, iar în al doilea rând marile companii încep să adopte o altă atitudine. Conceptul shareware a devenit perimat, era timpul pentru o altă abordare. Discreet a lansat gmax, o versiune gratuită de 3d Studio Max ce permite învățarea programului, dar care folosește un format specific ce nu poate fi folosit în versiunea comercială. Un alt minus este faptul că nu renderizează imagini.

Cea mai nouă știre este că Alias Wavefront, producătorii Maya, acest "Nec plus ultra" al graficii 3D, au decis să ofere și ei o variantă gratuită a pachetului de grafică. Chiar dacă va folosi un format proprietar pentru fișiere, el va fi capabil de randare (cu un watercolor inserat în fiecare imagine) și va fi o imagine în oglindă a produsului comercial. Nimeni nu va mai putea să se plângă că nu poate să învețe din cauza prețului, pentru că practic ar avea la dispoziție exact același soft ca și cei care l-au cumpărat pe bani grei. Ar fi o idee bună ca și ceilalți mari producători de software să mediteze asupra acestor exemple și eventual să le urmeze.






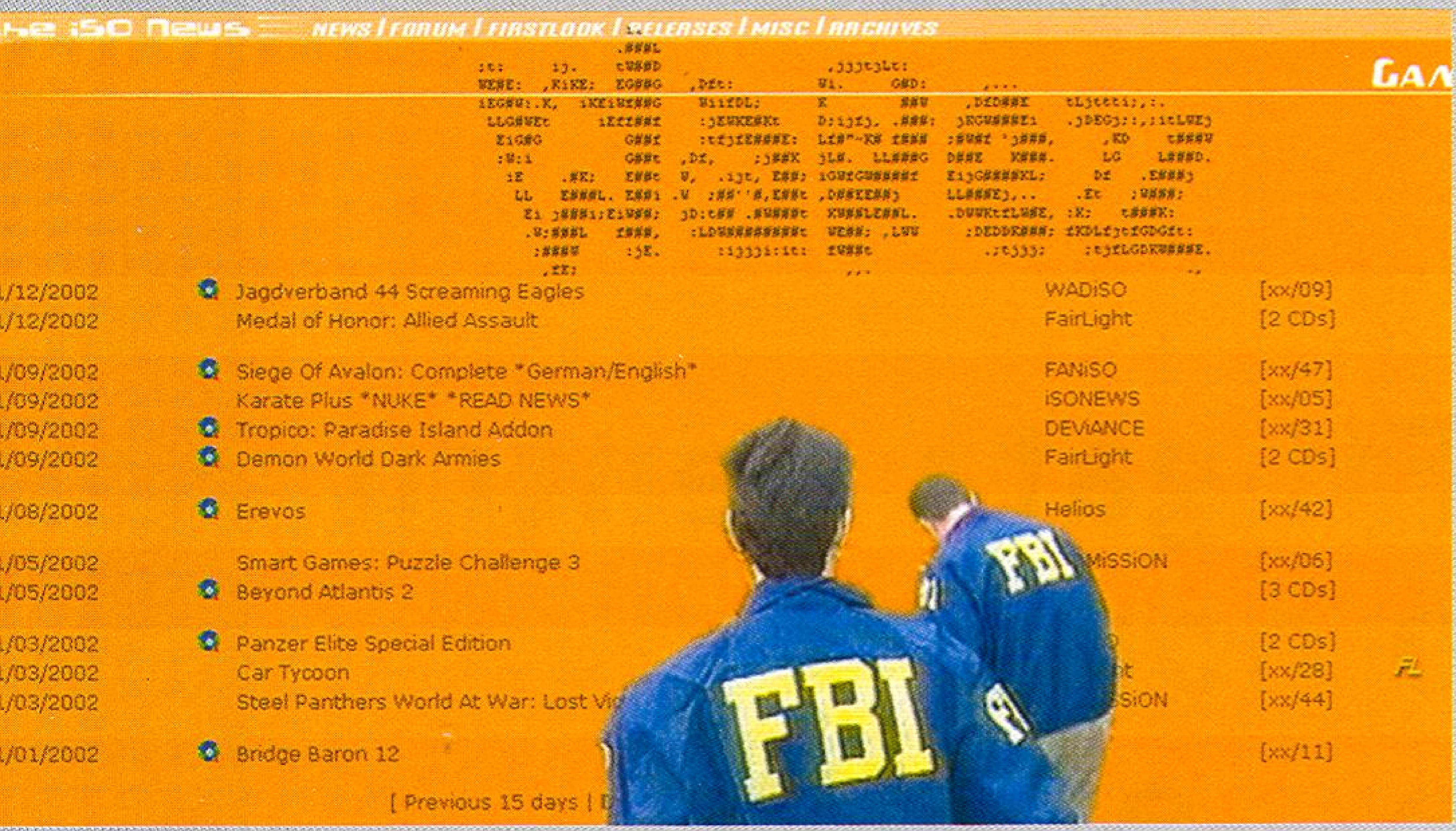





ProCA Options
ProCA
Bucureşti, Str. Turturelelor 52, Telefon: 01-323.82.33,
01-323.82.00, Fax: 01-322.83.62, www.proca.ro
OK
Apply
Microsoft
Windows xp
Professional
Help
General
View
File Types
Offline Files
Fii gata pentru
o nouă
experienţă!
OK
Apply
Help
Alegi ProCA ?
Yes
Alert!
BE SURE
It's Legal

Războiul anti-warez

Oamenii legii au câştigat prima bătălie, dar nu şi războiul



„Astăzi (11 decembrie 2001 n.n.) a fost iniţiată cea mai agresivă operaţiune din istorie împotriva pirateriei software. Mulţi dintre aceşti "piraţi" şi multe dintre aceste grupuri warez cred că era digitală şi Internetul le permit să acţioneze fără a fi depistaţi şi pedepsiţi. Astăzi oamenii legii din Statele Unite şi din jurul globului le-au dovedit că presupunerile lor sunt eronate."

John Ashcroft, Attorney General, S.U.A

CU TOŢII ştim ce înseamnă "warez". Pirateria software este un subiect delicat şi are acelaşi tratament ca şi prostituţia: toată lumea ştie că există, dar oficial toţi se prefac că nu ştiu despre ce este vorba. Chiar dacă România este în continuare un rai al piraţilor din acest punct de vedere, în străinătate lucrurile au început încet-încet să se schimbe, schimbare care a culminat la mijlocul lunii decembrie cu o serie de arestări şi confiscări spectaculoase. Cel puţin două mari grupuri de warez (DrinkOrDie şi Razor 1911) au fost eliminate din scena pirateriei iar prin intermediul membrilor acestora şi a altor "piraţi" izolaţi arestaţi FBI-ul speră să ajungă la mult mai mulţi dintre cei implicaţi în pirateria software. Pentru aproape o lună de zile site-urile cu ştiri despre lansările de warez au rămas fără materiale: nimeni nu mai mişca, întreaga activitate subterană era paralizată. Puţini ştiu de unde a început totul.

OPERAŢIUNI SECRETE

La începutul anului 1998, o investigaţie undercover de mari proporţii a fost iniţiată de trei agenţii de securitate din S.U.A.: Defense Criminal Investigative Service (DCIS), Federal Bureau of Investigation (FBI) şi, mai mult decât surprinzător, Inspectoratul General al Environmental Protection Agency (EPA). Pentru a ispiti toate categoriile de indivizi implicate în pirateria software (creatori de warez, traficanţi şi utilizatori), grupul de acţiune format din membri ai celor trei agenţii a creat ca momeală un site de warez, controlat şi monitorizat de ei. În cei doi ani de zile cât a funcţionat, de pe site au fost transferate 100.000 de fişiere ce constituiau părţi ale 12.000 de programe, jocuri şi filme. Peste 200 de agenţi au fost implicaţi în operaţiunea ce a căpătat numele de cod Bandwith. Ei au obţinut constant filme înainte chiar ca ele să apară pe ecrane, copii ale celor mai noi jocuri şi numeroase versiuni ale unor softuri renumite. Operaţiunea Bandwith s-a soldat cu obţinerea a peste 30 de mandate de percheziţie pentru diferite locaţii şi clădiri din Statele Unite şi Canada. Consecinţele au fost confiscarea a mii de CD-uri cu software pirat şi a PC-urilor şi serverelor folosite în traficul cu warez.

Operaţiunea Bandwith a fost cea mai lungă dintre investigaţiile iniţiate de agenţiile guvernamentale din S.U.A, însă nu singura. Alături de ea au mai existat încă două, poate chiar mai importante dacă le privim din punct de vedere al rezultatelor: operaţiunea Buccaneer şi operaţiunea Digital Piratez. Prima dintre ele a durat un an de zile, a fost iniţiată de secţia Computer Crime and Intellectual Property a Departamentului de Justiţie din S.U.A şi avea ca scop depistarea şi capturarea cracker-ilor, indivizii aflaţi la vârful ierarhiei pirateriei software, care se ocupă cu obţinerea jocurilor de la oameni din interiorul companiilor producătoare sau de la magazinele ce vând jocuri cu amănuntul, le înlătură protecţia la copiere şi apoi le răspândesc prin intermediul Internetului către site-urile de warez. Operaţiunea Buccaneer a fost singura care a depăşit graniţele Statelor Unite, beneficiind de colaborarea agenţiilor guvernamentale din Anglia, Olanda, Australia, Norvegia şi Finlanda. Ţinta principală a acestei operaţiuni a fost grupul DrinkorDie, ce consta din aproximativ 40 de membri împrăştiaţi în întreaga lume. Pe 11 decembrie anul trecut, 58 de mandate de percheziţie au fost executate simultan şi s-au făcut numeroase arestări şi confiscări în toate ţările participante la operaţiune. Sute de mii de CD-uri cu software pirat au fost confiscate şi se speră că prin această acţiune s-au evitat pagube de zeci de milioane de dolari.

Operaţiunea Digital Piratez a fost iniţiată de filiala din Boston a FBI şi tot aproape după un an de zile în care agenţii s-au infiltrat în diverse grupuri de warez şi-a adus aportul la efortul general, acţionând în 11 decembrie 2002 pe baza a nouă mandate de percheziţie.

La investigaţii şi-au mai adus aportul numeroase organizaţii, asociaţii şi companii printre care se numără Interactive Digital Software Association, Business Software Alliance, Motion Picture Alliance, Microsoft şi Sega.

UNDERGROUND

Tot ce aţi citit până acum sunt informaţii oficiale, sau mai curând informaţiile pe care agenţiile guvernamentale din S.U.A sunt dispuse să le ofere. Ca întotdeauna însă, povestea mai are şi o altă faţă, care este constituită din afirmaţiile părţii "adverse": piraţii software.

Numele grupurilor sunt cunoscute de majoritatea celor



> Executarea tuturor acestor mandate de percheziţie marchează finalizarea uneia dintre cele mai extinse investigaţii undercover la care a participat până acum FBI şi ar trebui să dea de veste că traficul cu bunuri furate - fie că forma lor este fizică sau electronică - este o infracţiune foarte serioasă care va fi pedepsită.

Robert Mueller, directorul FBI

care au folosit măcar o dată un software pirat (şi cine nu a folosit?) şi se ştie că pe scena "warez" se dă o luptă continuă pentru întâietate. Site-ul de ştiri Isonews descrie foarte plastic această confruntare: "Grupurile de warez se dau peste cap pentru a se asigura că li se acordă credit pentru infracţiunile comise. Este chiar un lucru obişnuit ca unele să ironizeze calitatea slabă a release-urilor altora (jocurile sparte lansate), pentru ca propriile lansări să fie percepute ca fiind mai <<grandioase>>."

Nu se vor mai lăuda chiar atât de mult de acum înainte. Conform ştirilor de pe site-urile underground, grupul DoD este "mort" în proporţie de 100%. Lansat în 1993 în Rusia de un utilizator cunoscut sub numele de Deviator, DrinkOrDie era un grup care se ocupa cu lansarea de aplicaţii, şi ajunsese în timp unul dintre cele mai respectate din "scenă", un nume generic dat de piraţi comunităţii din care fac parte. Se pare că ei au fost aceia care au lansat Windows 95 cu două zile înainte de Microsoft.

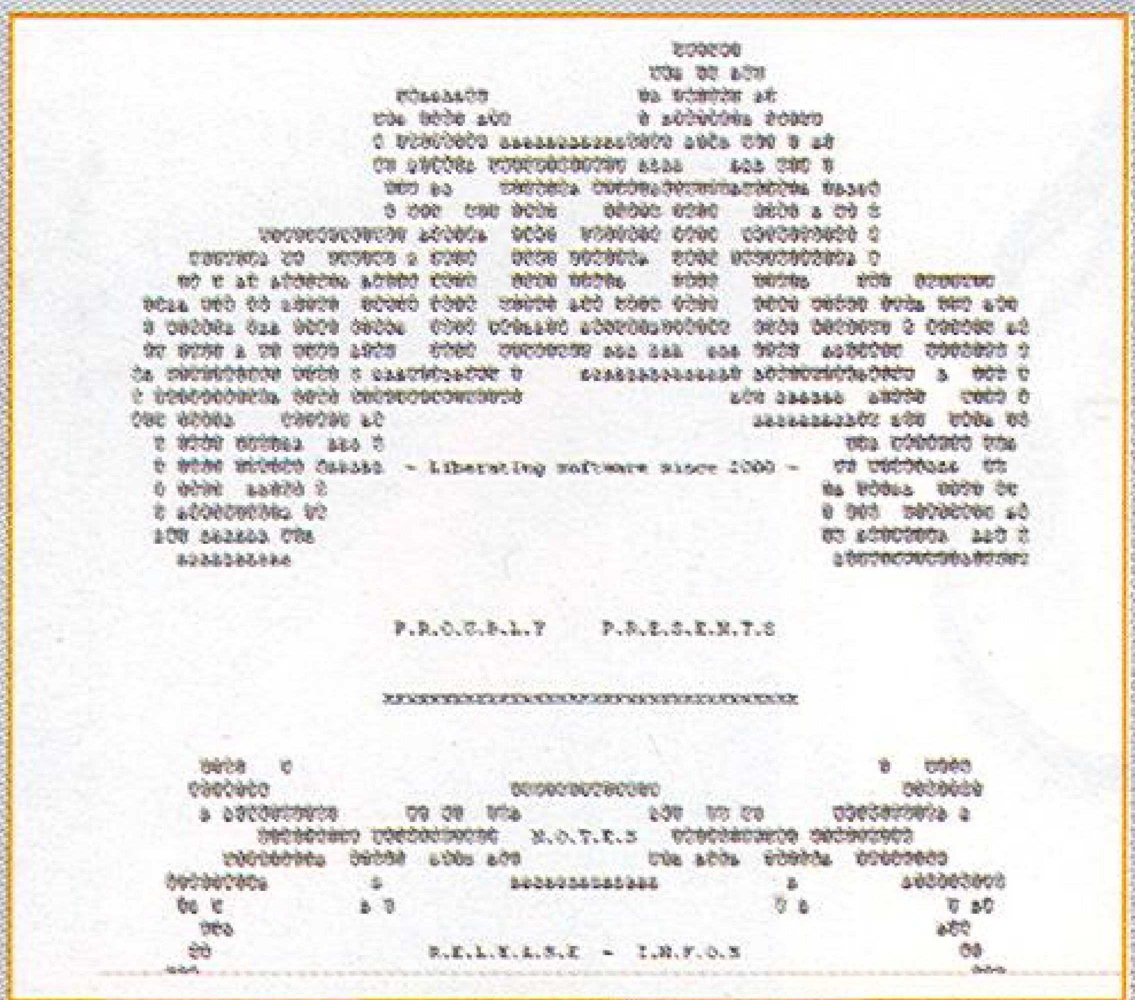
În ceea ce priveşte celelalte grupuri mari, Razor a anunţat închiderea permanentă a diviziei care se ocupa de lansarea de jocuri ISO, iar Myth şi Deviance au anunţat că vor continua lansarea de jocuri, dar cu foarte mare precauţie.

Peste 150 de site-uri importante ce distribuiau jocuri, MP3-uri şi filme şi-au închis porţile. Discuţii despre acţiunile FBI au înfierbântat forumurile. Vârfurile ierarhiei warez s-au dat la fund. Într-un interviu acordat pe IRC cu câteva luni înainte de acţiunile FBI, BanDiDo, un membru marcant al DoD declara următoarele "Eu nu pot fi arestat. Nu am warez pe calculatorul meu". Surprinzător, pe 11 decembrie a fost singura persoană arestată din Australia. Într-un fel se poate spune că a avut un soi de clarviziune când în mesajul său final spune: "Sper ca mai mulţi oameni să realizeze că noi jucăm un joc periculos. Nu suntem protejaţi de obscuritate, nu suntem invizibili, şi atunci când te joci cu focul sfârşeşti prin a te arde cu adevărat. Fiţi atenţi cu cine vorbiţi pe IRC şi nu aveţi încredere în nimeni. Închisoarea nu este un lucru plăcut."

EPILOG

Imediat după acţiunile din 11 şi 12 decembrie 2001, traficul pe Internet a scăzut cu 50%, după cum arătau graficele de la **http://www.internettrafficreport.com/#graphs**. Dar în momentul în care citiţi acest articol lucrurile au revenit în mare parte la normal. Piraţii software sunt mai prudenţi, însă la fel de activi ca înainte. Ce s-a realizat de fapt? Peste 20 de persoane arestate, mii de CD-uri şi zeci de terabytes de date confiscaţi. Dincolo de asta, agenţiile guvernamentale mai mult şi-au îngreunat munca. Crackerii se vor izola, îşi vor dubla măsurile de protecţie şi totul va fi ca mai înainte, dacă nu mai rău. Pentru că după modelul Napster, acolo unde tai un cap cresc alte trei mai mici. La început, după care depăşesc originalul.

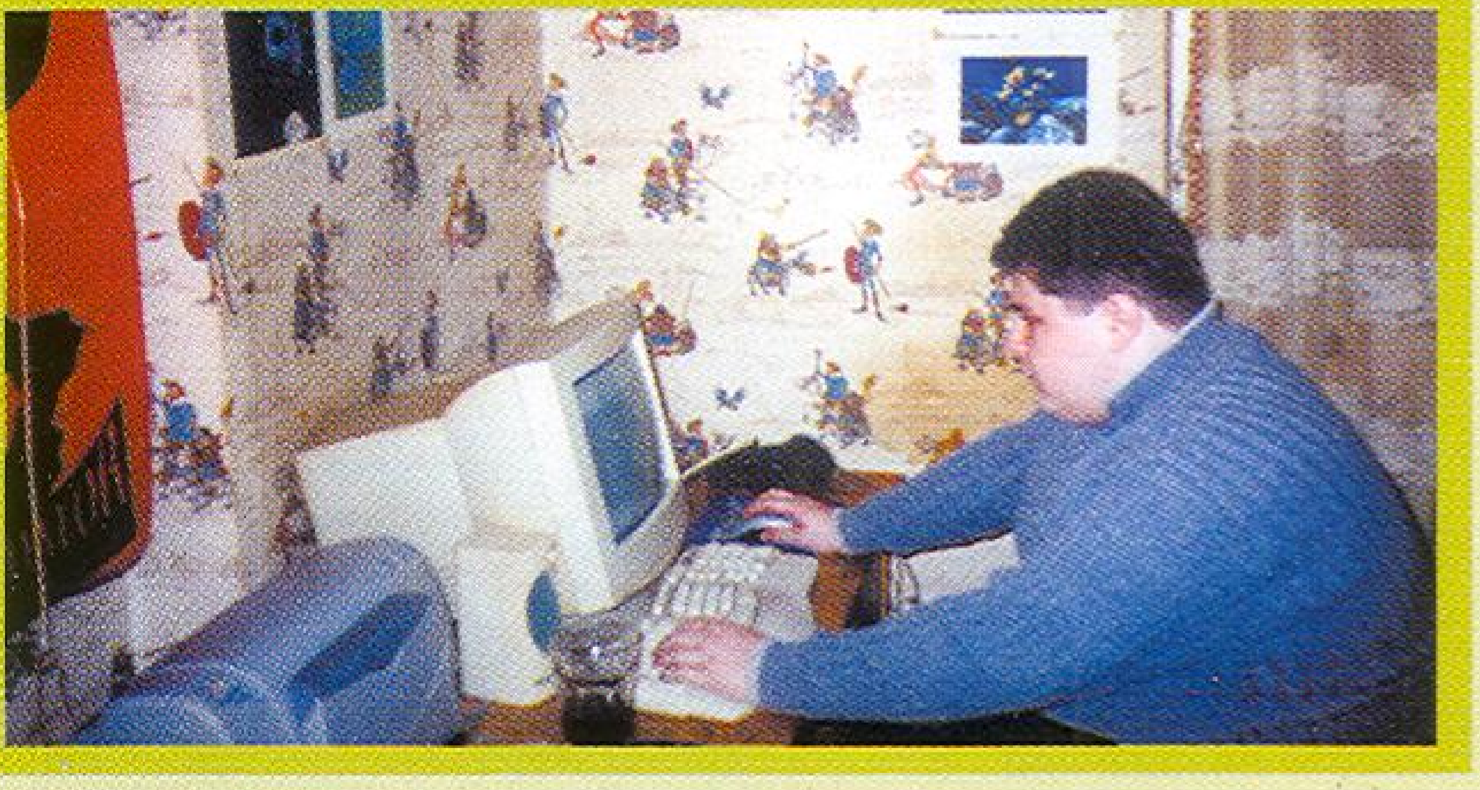
Într-un comunicat adresat vizitatorilor, site-ul isonews declara următoarele: "Poate că este timpul ca industria de software şi factorii juridici să vadă distribuirea datelor pe Internet altfel decât ca pierderi de profit pentru cei bogaţi. Pentru că există posibilitatea ca succesul şi popularitatea în creştere a distribuţiei nesancţionate a proprietăţii intelectuale prin intermediul newsgroup-urilor, serverelor ftp şi aplicaţiilor file-sharing de tip Napster să releve o schimbare în atitudine a societăţii faţă de copyright şi proprietate intelectuală. [...] Este într-un fel regretabil că lăcomia corporaţiilor a amuţit această dezbatere înainte să înceapă."

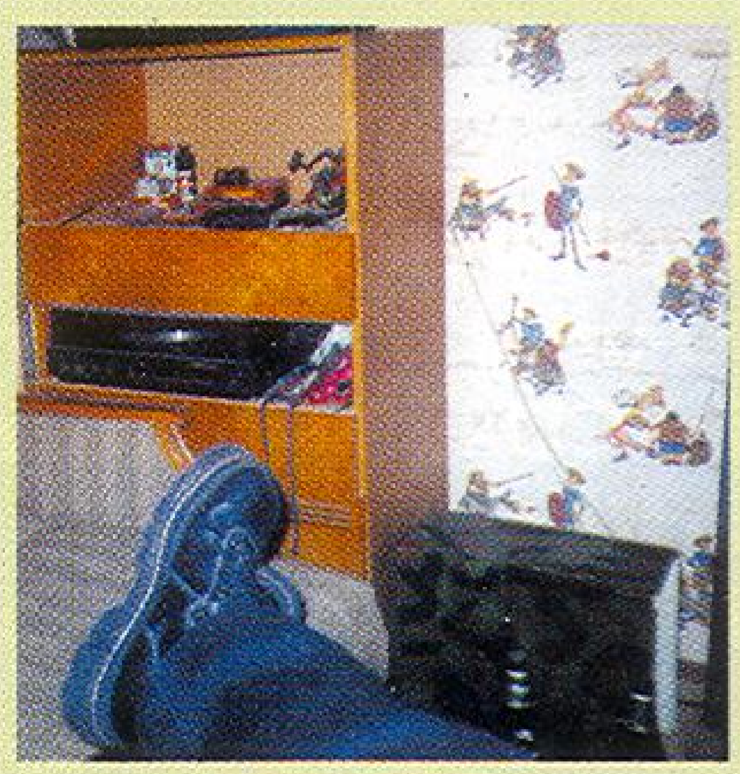


Obsedat de grafică

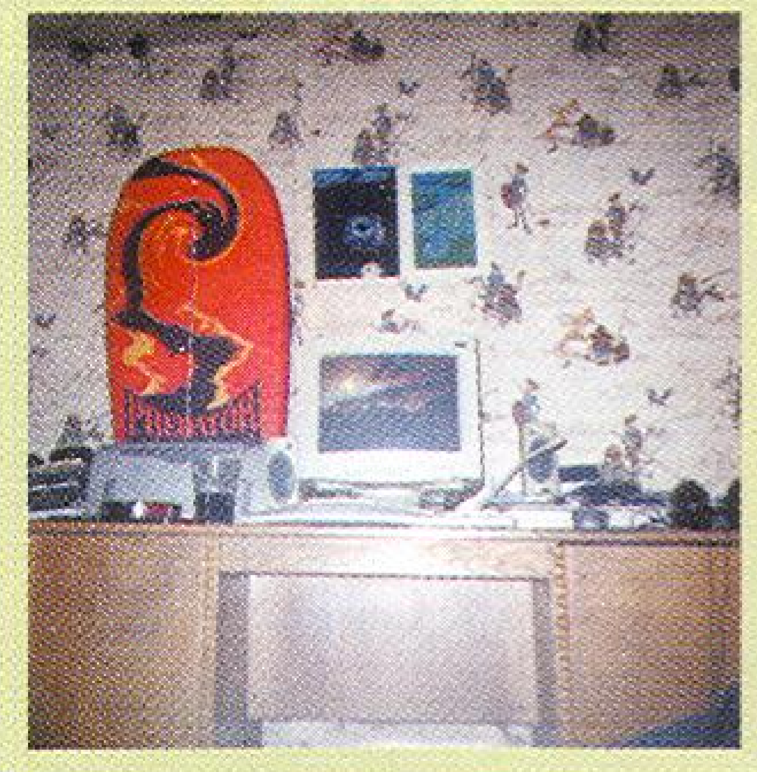
Cristea Andrei
- 19 ani
- http://www.undoz.f2s.com
- Celeron 400 MHz
- 128 SDRAM
- Seagate 15 Gb
- Voodoo 3 2000
- Acer 14"
- printer: HP 930 C, scanner: Genius ColorPage-View Pro

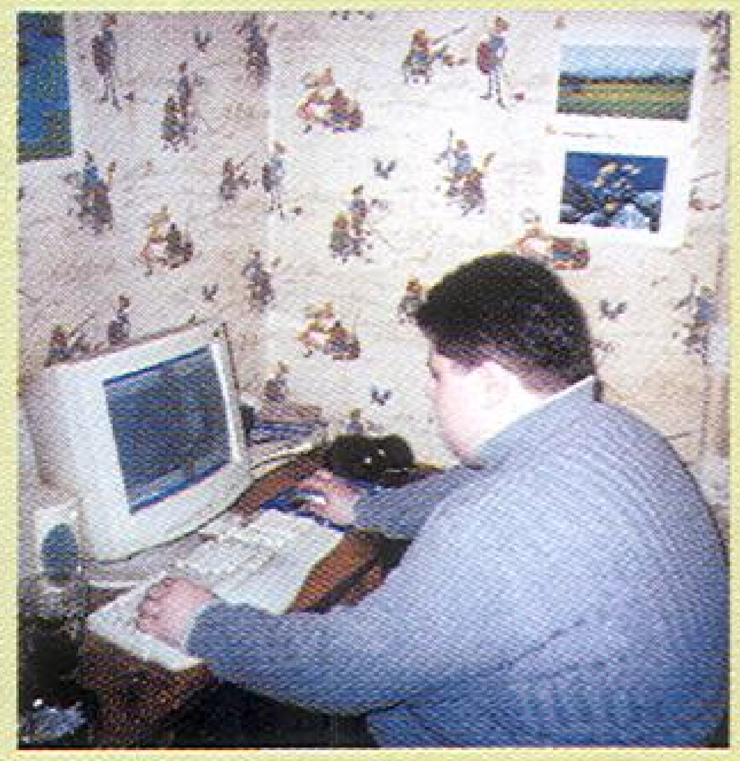
"Pentru a ajunge un bun grafician trebuie să ai talent, inspirație, pasiune pentru grafică și în special multă răbdare."











Lună de lună, rubrica Galerii Xtreme a avut onoarea să redea creații care de care mai interesante realizate de către cititorii revistei. Chiar dacă ei aveau 10, 20 sau 30 de ani, fie că erau din estul sau din vestul țării, creațiile realizate au avut în permanență un punct comun: munca făcută din pasiune, munca neplătită și de multe ori la un nivel foarte înalt. Chiar dacă reprezentanțele locale ale marilor firme producătoare de programe de grafică nu au sprijinit în nici un fel creatorii în devenire, comunitatea acestora a crescut din ce în ce mai mult, făcându-le parcă în ciudă marilor firme.

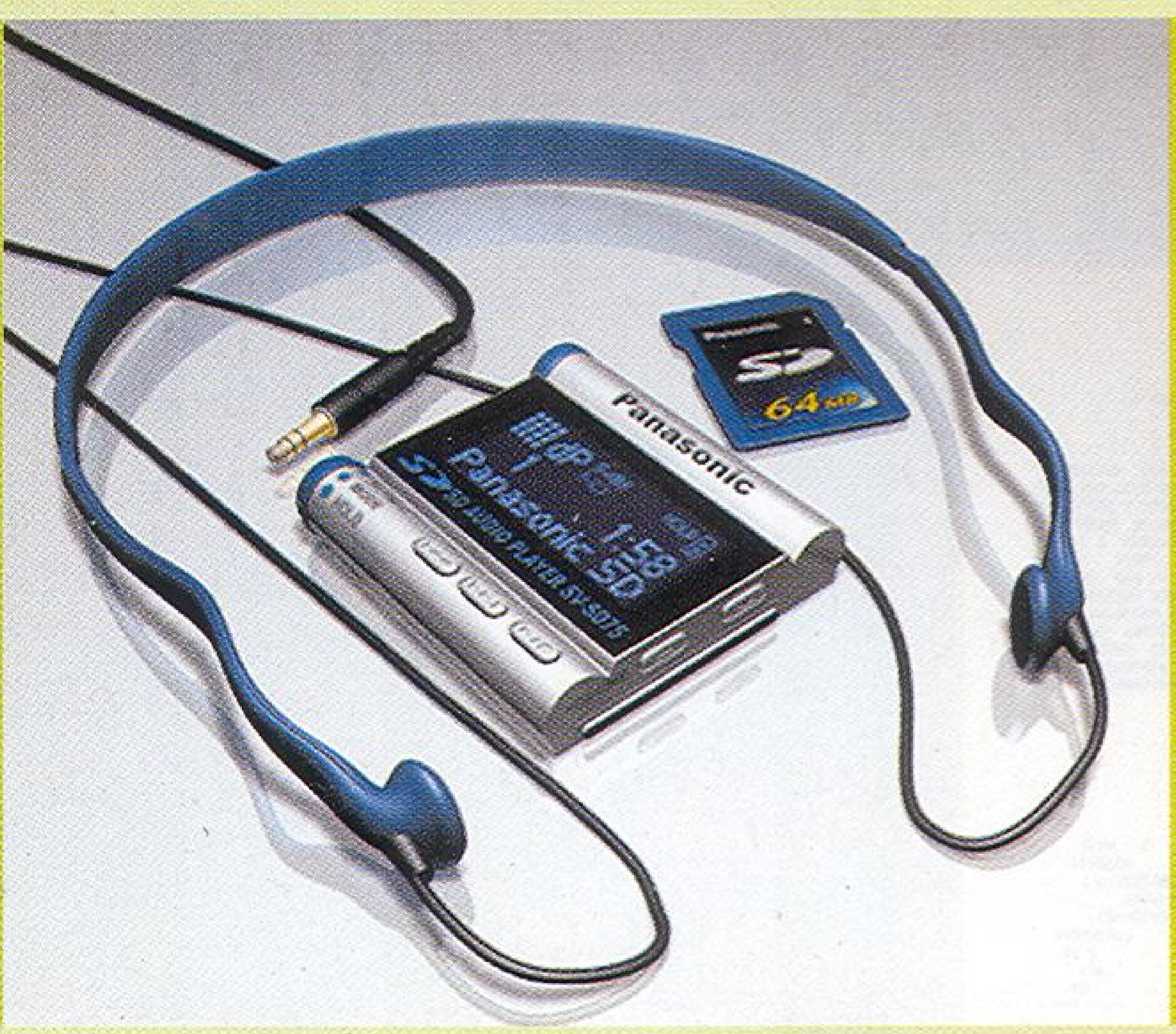
Andrei Cristea este unul dintre ei. Are 19 ani și este din Galați. Cu grafica se ocupa de mic: mâzgălea mașini, după care a trecut la desene abstracte pe bănci și pe spatele caietelor. Prima lui întâlnire cu un software din domeniu a fost pe ZX Spectrum unde a lucrat cu ArtStudio. În era 486 a intrat în contact cu 3D Studio pentru DOS, pe care își amintește cu regret că nu l-a folosit prea mult timp. După un timp s-a plictisit de jocuri, o atitudine rar întâlnită la adolescenți, însă caracteristică celor înclinați către creație, și s-a decis să găsească o altă utilitate calculatorului.

Astfel se face că acum 4 ani de zile s-a apucat de grafică 3D, interesul său pentru acest domeniu crescând cu fiecare imagine reușită. Firește că succesul nu vine ușor: Andrei petrece în medie 8 ore pe zi în fața calculatorului, timp dedicat lucrului și experimentării în domeniul graficii. Tot în acest timp trebuie să se țină la curent cu noutățile, să citească forumurile din domeniu și să caute documentație pe Internet, documentație care, după cum ne spune el, este foarte rară de la un anumit nivel de cunoștințe în sus sau costă excesiv de mult.

Preferă grafica 3D pentru că este un domeniu mai complex, în care ai mai multe de învățat. Cu toate acestea, crede că grafica 2D nu poate fi separată de cea 3D - cel puțin nu de la început. Atunci când lucrezi singur la o imagine trebuie să fii în stare să desenezi o schiță, să modifici o textură sau să faci o post procesare, lucru care se schimbă atunci când ai șansa să ajungi într-un studio profesional unde lucrezi pe un anumit post. Timpul dedicat graficii 2D se reduce la web zesign sau diverse schițe.

Întrebat de ce calități are nevoie un grafician pentru a avea succes, Andrei Cristea a fost precis: "pentru a ajunge un bun grafician trebuie să ai talent, inspirație, pasiune pentru grafică și în special multă răbdare pentru a deprinde tehnica. În ceea ce privește acumularea de experiență, tot ce pot spune este că trebuie muncit foarte mult, deoarece fără a munci totul este practic pierdut. Pentru a ajunge la nivelul artiștilor de afară care au un mediu de pregătire mult mai bun decât la noi este nevoie de multă voință".

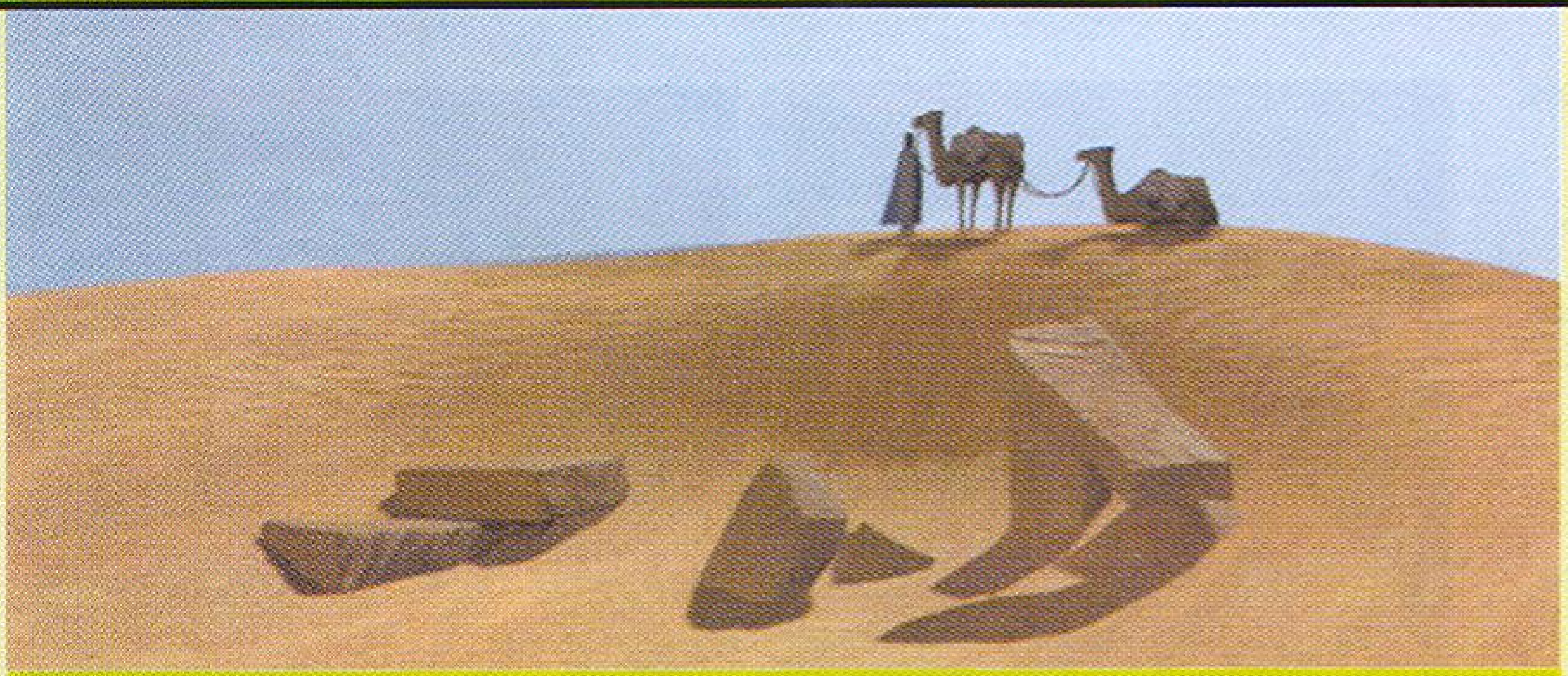
Nu are o sursă fixă de inspirație, de multe ori bazându-și creațiile pe obiecte care îl înconjoară, pe elemente din imaginile altora și pe scene din filme. Creațiile sale nu sunt încă foarte "artistice", deoarece deocamdată încearcă să stăpânească cât mai bine lucrurile învățate și să experimenteze lucruri noi. Legat de oportunitatea unei școli românești de grafică digitală, Andrei a afirmat că o astfel de idee ar avea succes, deși în România cererea de graficieni este destul de mică. Speră ca în viitor lucrurile să se schimbe. După părerea lui, cel mai bine este să urmezi cursurile unei școli de artă tradițională așa cum

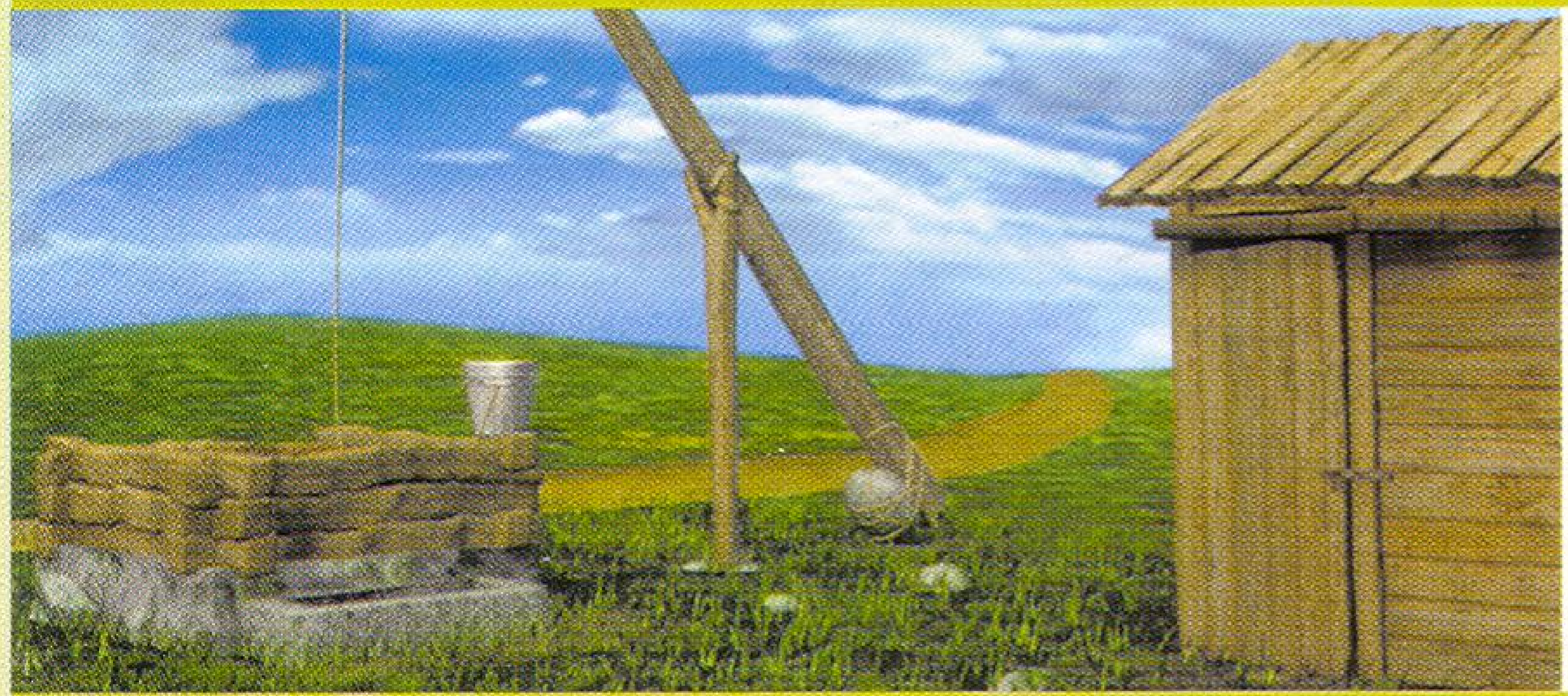




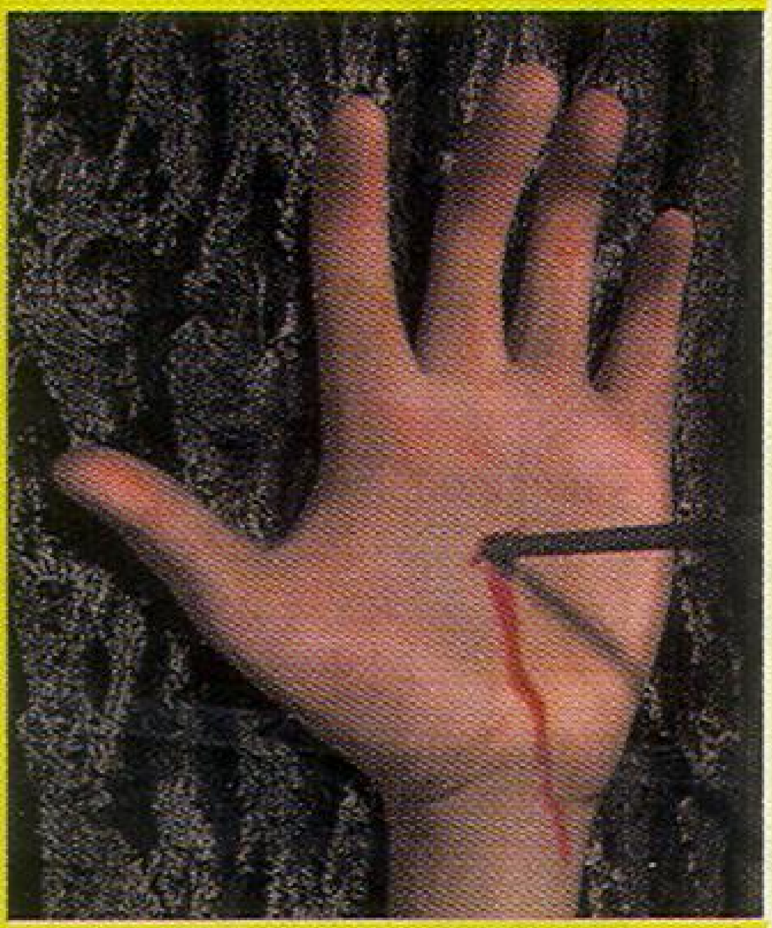


Cât de departe merge pasiunea ta









au făcut majoritatea artiştilor de renume de afară, după care să treci la grafica digitală.

I-a fost dificil să aleagă un artist favorit şi ne-a spus că sunt prea mulţi care sunt foarte buni şi i-ar fi greu să justifice unul dintre ei în favoarea altuia. La insistenţele noastre, câteva nume au ieşit la iveală: Neil Blevins, Taron, Pascal Blanche, Peter Baustaedter, Craig Mullins.

Chestionat în privinţa software-ului preferat, Andrei a fost mai darnic cu informaţiile: "În materie de grafică 2D, Photoshop este incontestabil cel mai complet program din domeniu, dar pe viitor vreau să încerc Painter pentru brush-urile care le are. În 3D am început cu 3ds max pe care l-am învăţat destul de uşor pentru că are o interfaţă intuitivă şi am găsit pe net multe resurse, tutoriale din care am prins baza. Max-ul este un program competitiv care se mişcă destul de bine, îmi oferă un mediu de lucru rapid şi se găsesc multe plugin-uri şi scripturi foarte utile. Din când în când mă mai joc şi cu Wings 3D, un program freeware de modelare asemănător cu Nendo. De curiozitate am încercat Lightwave, Maya şi XSI la care nu am insistat prea mult probabil din cauza interfeţei şi modului de lucru diferit de cel cu care mă învăţasem şi am considerat că nu are rost să pierd timpul trecând la ceva nou. Mai de mult am vrut să învăţ NURBS aşa că am ales să folosesc Rhino. După ce mi-am atins scopul am renunţat să-l mai folosesc din cauză că nu este o metodă de modelare pe gustul meu şi care s-ar putea aplica uşor în toate cazurile."

Nu a creat până acum imagini complexe şi nici nu a lucrat la proiecte majore, pentru că după un timp îi dispare avântul iniţial. La scenele 3D, atunci când încearcă să intre în detaliu şi să facă ceva mai complex întâmpină greutăţi din cauza sistemului slab pe care lucrează (Celeron 400 MHz cu 128 Mb RAM şi Voodoo 3 2000).

Dacă ar fi să lucreze undeva, ar dori să fie angajat de un studio de animaţie sau o firmă de jocuri, pe un post ce implică modelare, texturare şi animaţie. Până acum cel mai mult s-a axat pe modelare, dar în ultimul timp a mai învăţat animarea cu controllere şi inverse şi forward kinematics.

A lucrat la peste 500 de scene în diferite grade de finisare, dar momentan are publicate pe net (http://www.undoz.f2s.com) doar 37 de imagini. La început totul a fost ca un hobby, dar speră ca în continuare să apară şi beneficiile materiale.





Wings 3D

Modelare 3D facilă la un preţ imbatabil: gratuit

PE SCURT

Wings 3D este:
- dependent de limbajul de programare Erlang
- freeware
- intuitiv şi simplu de folosit

Wings 3D nu este:
- Nendo
- foarte rapid
- foarte stabil

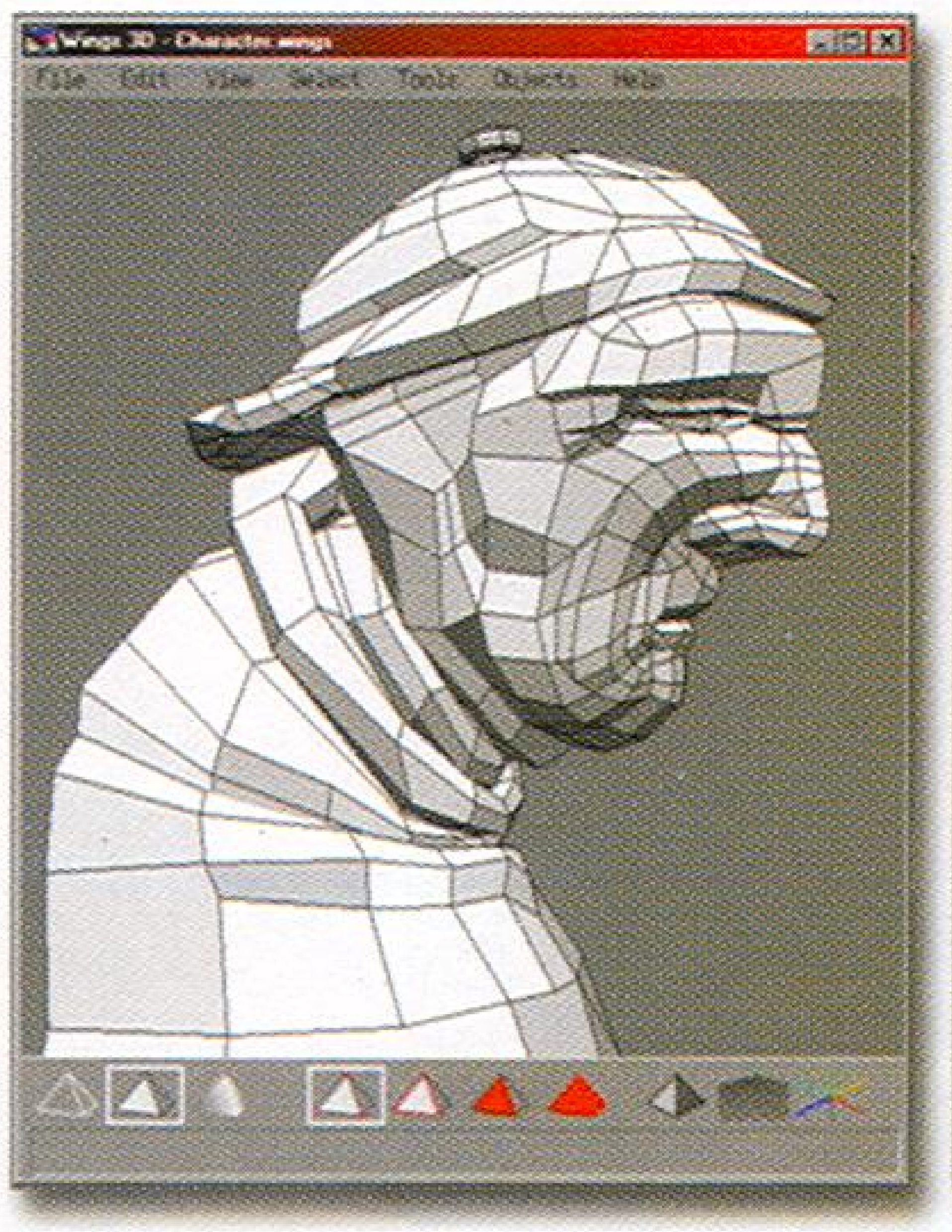
CÂNDVA la sfârşitul anului 1999, compania japoneză Izware (numită pe atunci Nichimen) lansa Nendo, un program de modelare 3D bazat pe poligoane ce surprindea prin simplitatea şi eficienţa sa. Softul costa 100$ şi era o versiune limitată a Nichimen Mirai, cel mai important pachet de grafică 3D produs de japonezi, cu ajutorul căruia erau construite majoritatea jocurilor pentru console. Nendo era practic pentru Mirai ceea ce este astăzi gmax pentru 3d studio max. Din păcate dezvoltarea programului a fost considerată neprofitabilă şi după un succes temporar acesta a fost dat uitării fără prea multe remuşcări din partea producătorilor. Cercul de utilizatori fideli a fost nemulţumit, însă nu se mai putea face nimic. Cel puţin aparent. În august 2001 însă, un norvegian pe nume Bjorn Gustavsson a lansat Wings 3D, un program open-source care poate fi cu greu diferenţiat de Nendo. Motto-ul autorului este "I couldn't buy Nendo, so I wrote my own" - "Nu mi-am putut cumpăra Nendo, aşa că mi-am programat Nendo-ul meu personal". Nu pot să nu mă gândesc ce bine ar fi dacă ar exista un programator generos care să creeze o alternativă open-source pentru toate programele prea scumpe pentru a fi achiziţionate de pasionaţi, dar utopia nu are pic de rădăcini în realitate: Nendo nici nu era aşa de scump şi în plus, norvegianul nu putuse efectiv să îl cumpere, pentru că Izware nu îl mai vindea, nu pentru că nu ar fi avut bani. După cum spunea Shakespeare, totul e bine când se termină cu bine.

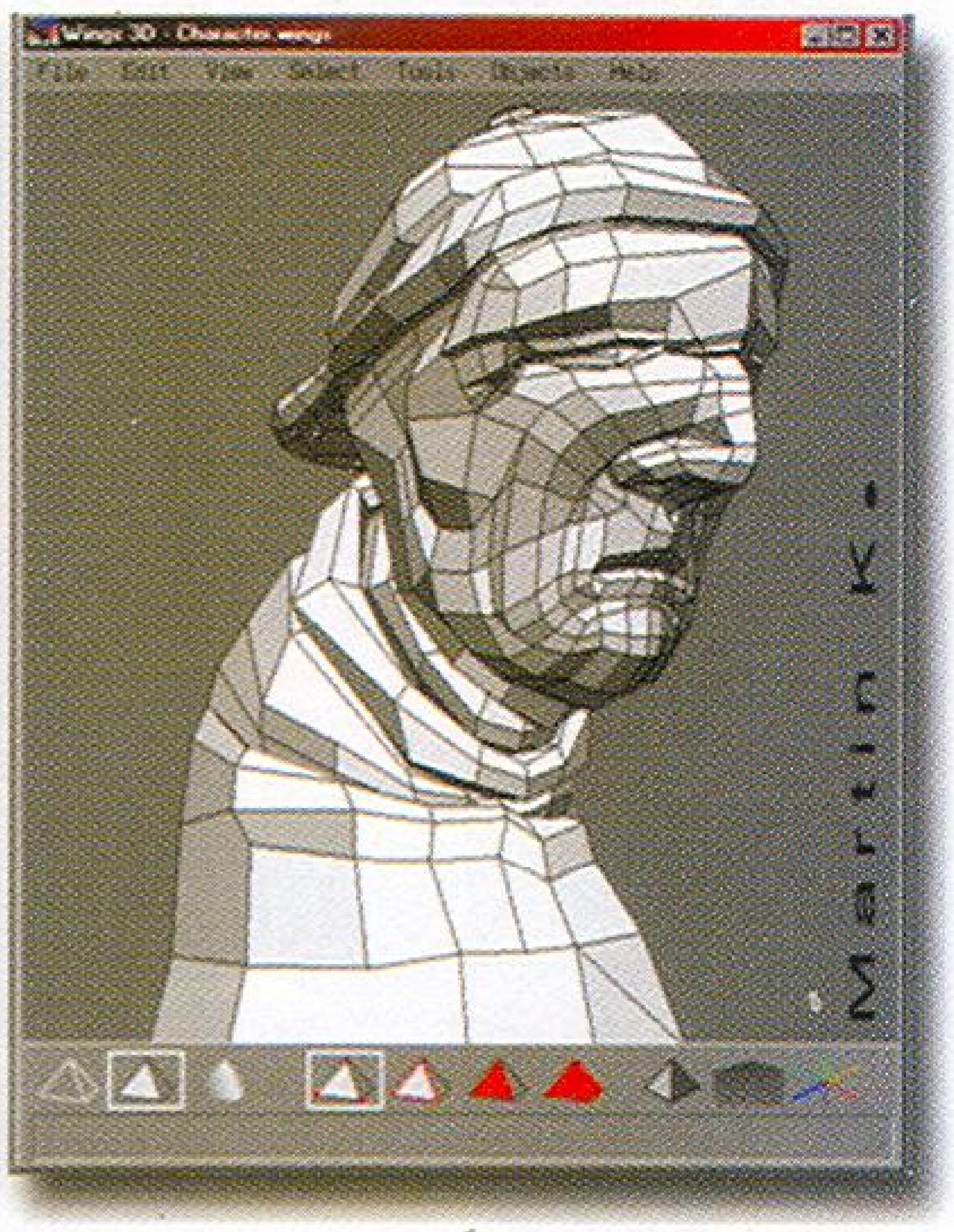
ATÂT DE SIMPLU

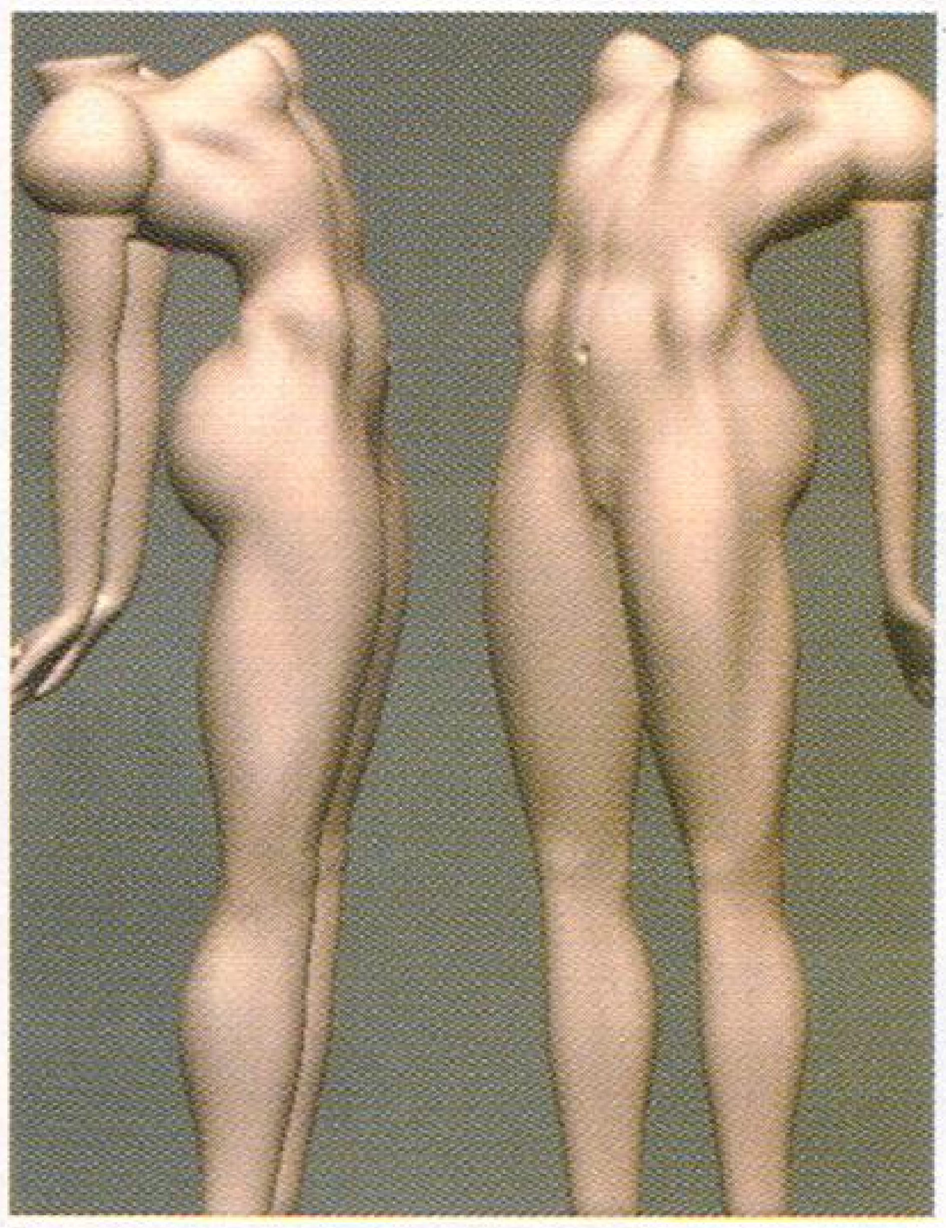
Modelarea bazată pe poligoane mai este numită şi box modelling, din motiv că de obicei modelatorul porneşte de la un paralelipiped sau o altă meşă parametrică, căreia îi aplică numeroase operaţii de tip extrude, cut, scale, tighten, etc, pentru ca în final să o rotunjească prin mesh smooth. Operatorii de bază sunt vertex, edge, face şi object, cărora li se pot aplica o serie de operaţiuni de bază (move, rotate, scale, etc) şi câteva specifice fiecărui operator (loop cut pentru margini, smooth pentru întregul obiect, tighten pentru vertex-uri ş.a.m.d).

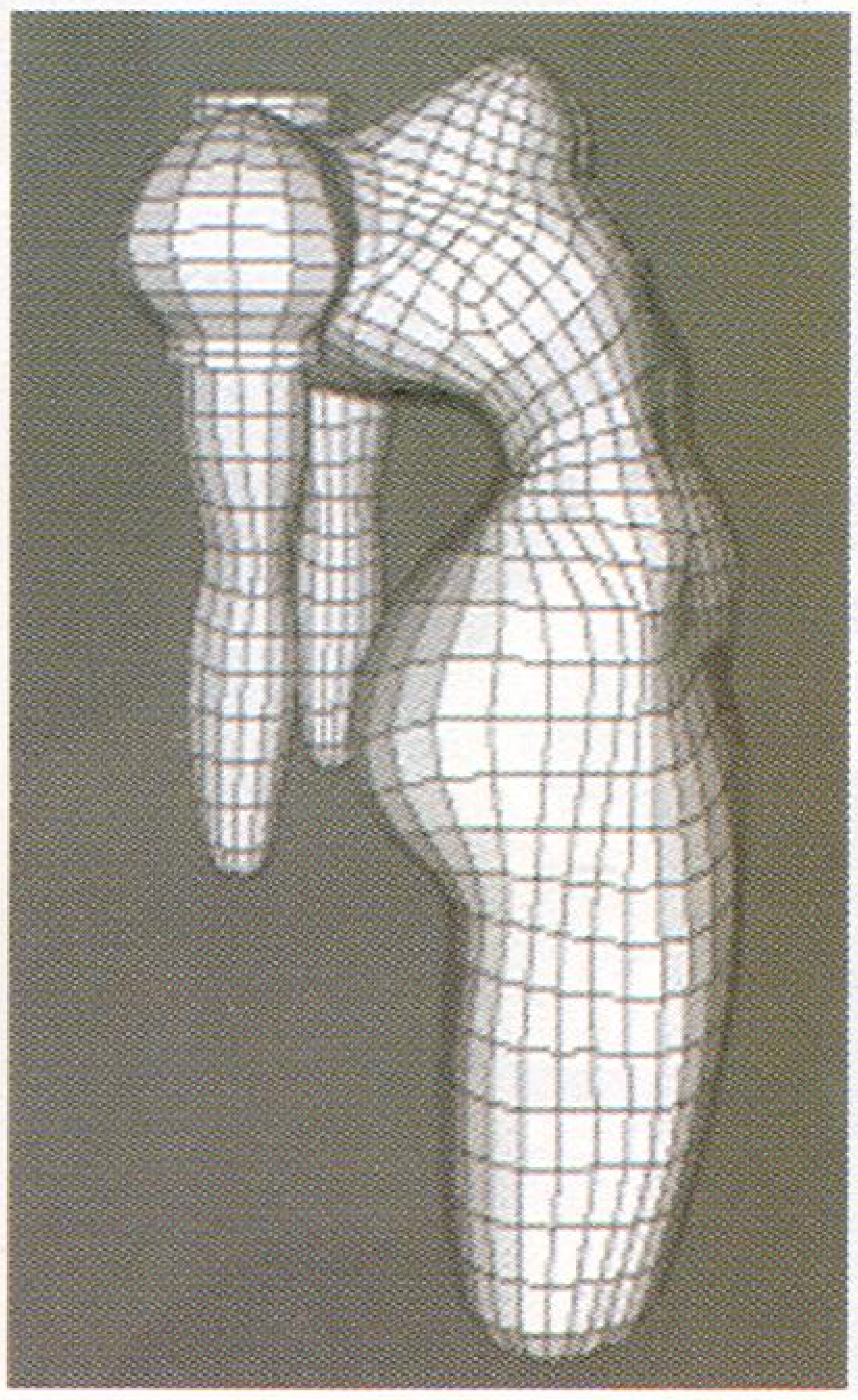
Nendo avea o interfaţă foarte simplă, dar extrem de bine pusă la punct. Un meniu dreapta contextual şi shortcut-urile de pe tastatură erau singurele modalităţi de control, însă combinaţia era atât de eficientă încât în scurt timp începeai să te întrebi cum de nu s-a mai gândit până acum nici un producător să implementeze această modalitate de lucru. Din fericire, fiind creat pe acelaşi tipic, Wings 3D păstrează simplitatea şi eficienţa, însă aduce numeroase opţiuni noi, cerute de utilizatori pe forumurile Izware şi niciodată puse în practică de producătorii lui Nendo.

Printre acestea se numără posibilitatea de aliniere şi centrare a obiectelor, salvarea şi manipularea selecţiilor, smoothing şi pentru feţe izolate, nu doar pentru întregul obiect, diverse tipuri de cameră (tip Nendo, Maya sau 3DS Max), aplicarea de materiale. Această ultimă opţiune este încă în stadiu de alpha, aşa că trebuie folosită cu grijă.





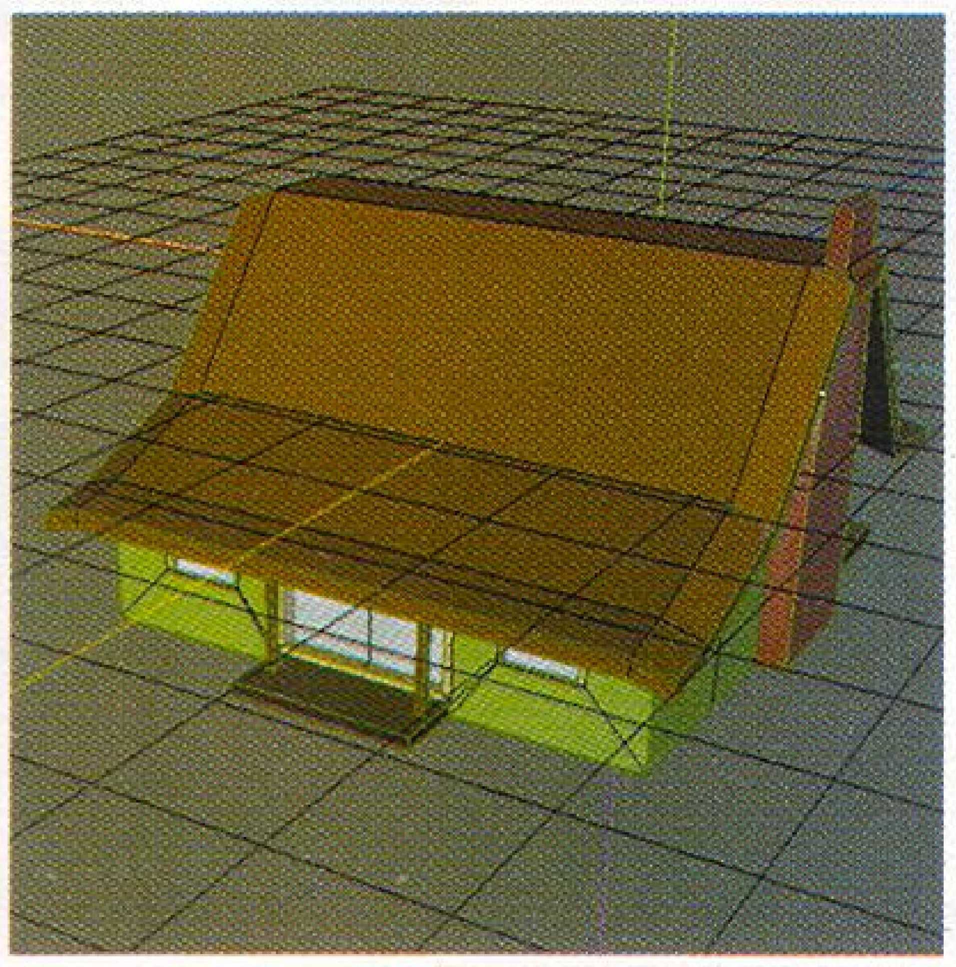




ÎNCĂ BETA

Wings 3D este categoric dotat cu mai multe opţiuni decât Nendo (cu excepţia notabilă a modulului de 3D painting ce a fost înlocuit parţial cu posibilitatea de texturare), dar acest lucru nu îl face mai bun. Wings are numeroase bug-uri şi se poate bloca când nici nu te aştepţi, sau poate restarta calculatorul, făcându-te să pierzi tot ce ai lucrat. Emularea butonului din mijloc al mouse-ului prin CTRL+click dreapta, aşa cum se întâmpla în Nendo, nu este posibilă momentan în Wings 3D, făcând imposibilă manipularea camerei de către un utilizator care nu dispune de un mouse cu trei butoane. Această problemă va fi remediată cât mai curând posibil, dar având în vedere că la program lucrează un singur om, nu aşteptaţi schimbări prea dese. Iar cel mai ciudat este că programul este scris într-un limbaj de programare inventat de Ericsson şi care poartă numele de Erlang. Acest lucru nu numai că restrânge numărul potenţialilor programatori care ar putea fi interesaţi să colaboreze la realizarea programului, dar face ca Wings 3D să fie o aplicaţie sensibil mai lentă decât Nendo şi să depindă de instalarea SDK-ului Erlang pentru a funcţiona.

Per total, cu toate minusurile sale (şi nu sunt puţine), Wings 3D este un soft mult mai bun pentru începători decât Gmax, mai ales că are mai multe posibilităţi de export.



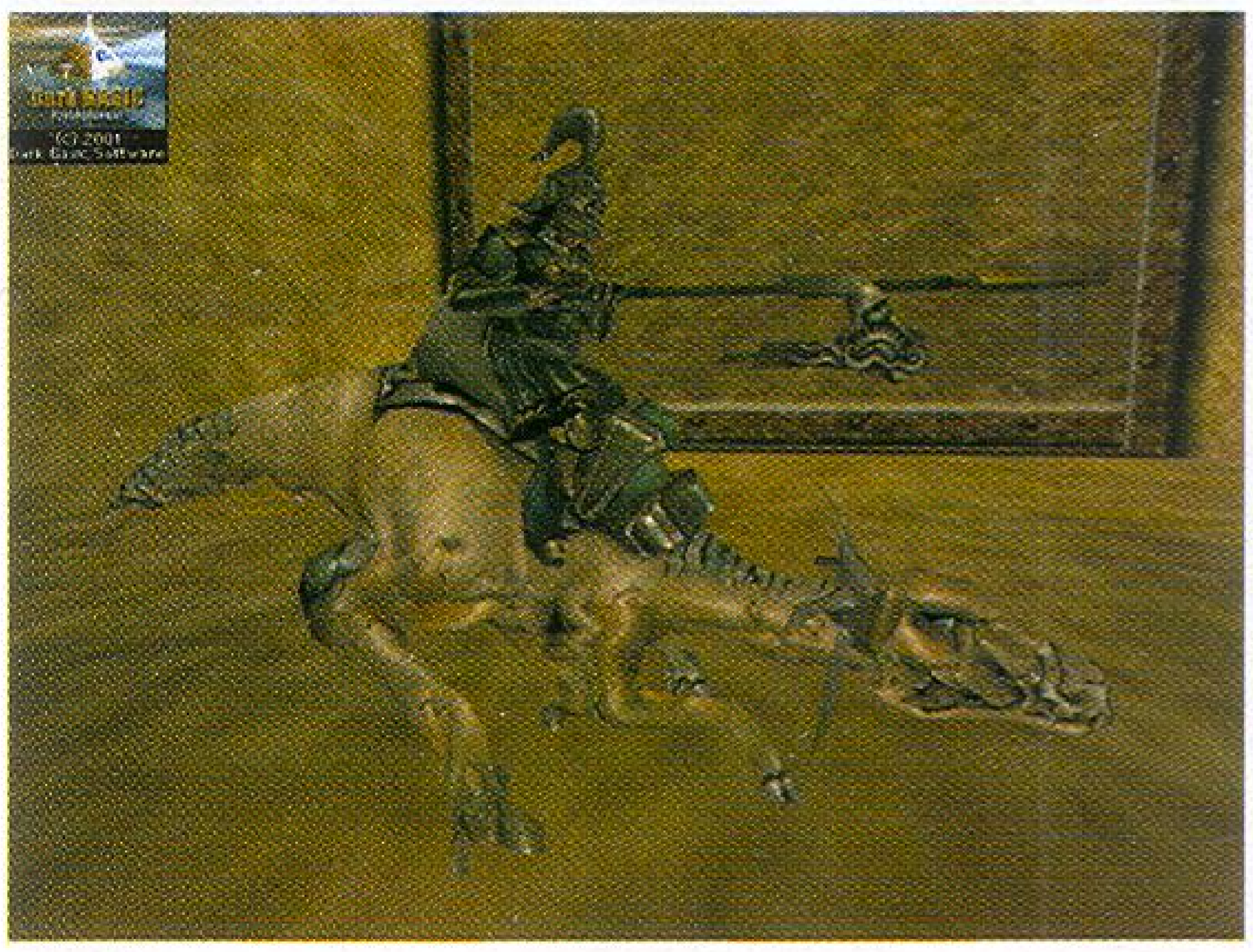
DETALII

- Nume: **Wings 3D**
- Versiune: **beta 0.86.04**
- Producător: **Winged Edge**
- Adresă Web: **www.wings3d.com**
- Distribuitor: **N/A**
- Procesor: **Pentium III 500MHz**
- Memorie: **64Mb RAM**
- HDD: **30Mb**
- Video: **OpenGL**

VERDICT: 8/10

DarkBASIC Pro

Cel mai uşor limbaj de programare dedicat graficii



VĂ mai aduceţi aminte de articolul "Trusa micului game developer" de acum două numere? Prezentam atunci numeroase programe de care aveaţi nevoie pentru a vă începe cariera ca game-designer amator. Cu câteva mici excepţii, nici unul din softurile propuse nu adresa explicit problema spinoasă a programării, concluzia întregului articol fiind că nu poţi face un joc fără să ştii programare. În acest număr vă prezentăm cea mai simplă soluţie pentru programarea unui joc pentru începători: DarkBASIC. Acesta este un SDK care combină uşurinţa în programare a arhipopularului Basic cu puterea şi eficienţa celei de-a opta versiuni a DirectX şi este destinat în principal creaţiei de jocuri, dar se pretează la realizarea oricărei aplicaţii multimedia.

Dotat cu un IDE performant, un manual exhaustiv şi numeroase tutoriale, DarkBASIC poate fi folosit cu uşurinţă chiar de către un începător în ale programării.

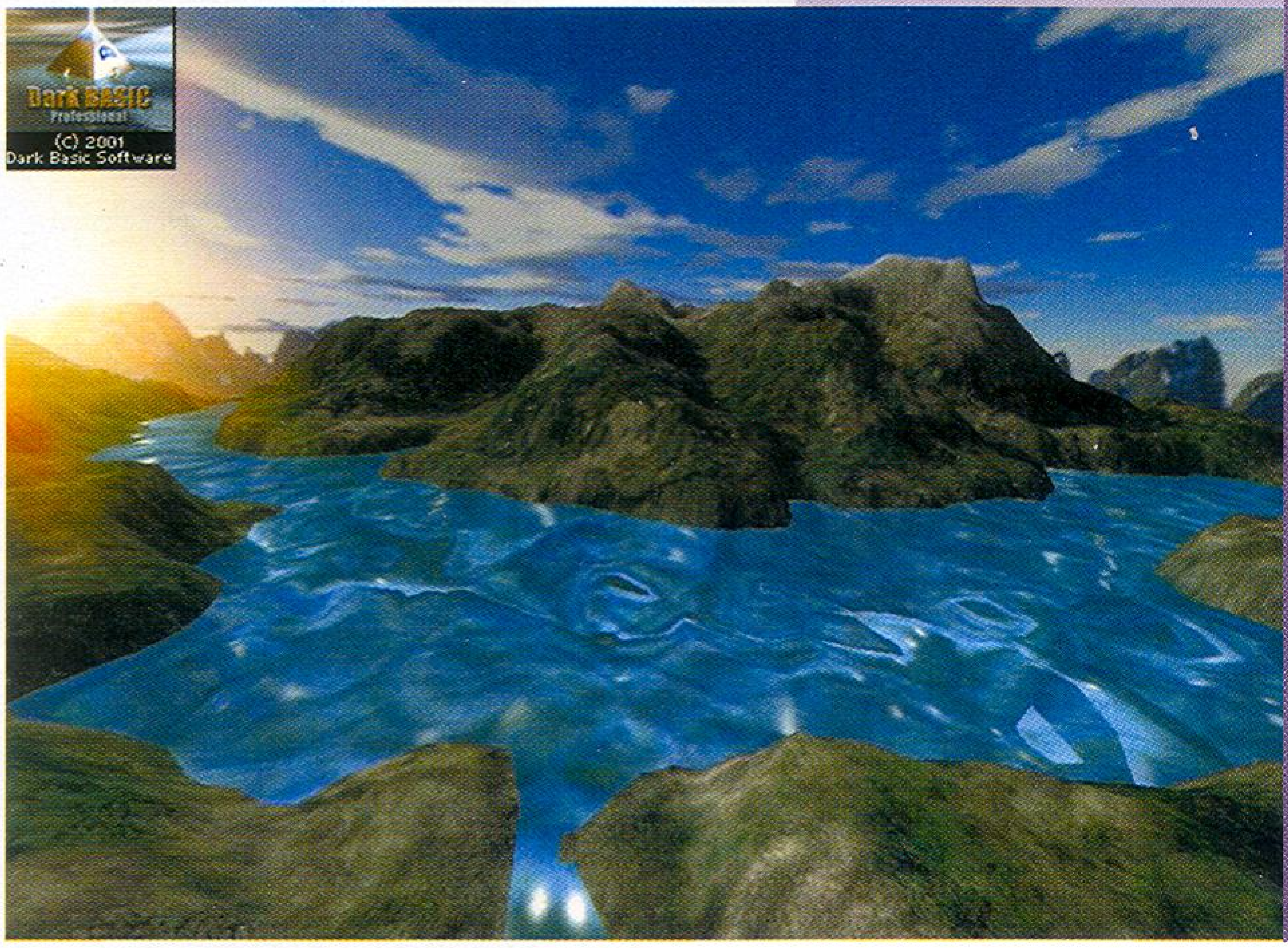
Faptul că a fost creat pentru DirectX 8.0 înseamnă că include suport pentru multe tehnologii de ultimă oră, inclusiv umbre real-time şi reflexii realtime (caracteristici suportate hardware doar de GeForce3). Foarte multe tehnologii folosite în jocuri sunt de asemenea implementate cu succes în arhitectura internă a DBPro: animaţie bazată pe schelet (pentru formatele MD2, MD3, MDL), motor 2D care suportă afişarea a 10.000 de sprite-uri simultan la 30 de cadre pe secundă, suport pentru arhitectura BSP (niveluri din Quake 2, Quake 3 şi Half-Life putând fi încărcate cu o singură comandă şi fiind pregătite pentru detectarea coliziunilor) şi suport pentru CSG (Constructive Solid Geometry), ceea ce înseamnă posibilitatea de a distruge mediul înconjurător. Spaţii de joc pot fi create pe baza unui height-map şi pot fi gestionate prin intermediul unei matrici active şi a unui sistem LOD (level-of-detail) performant.

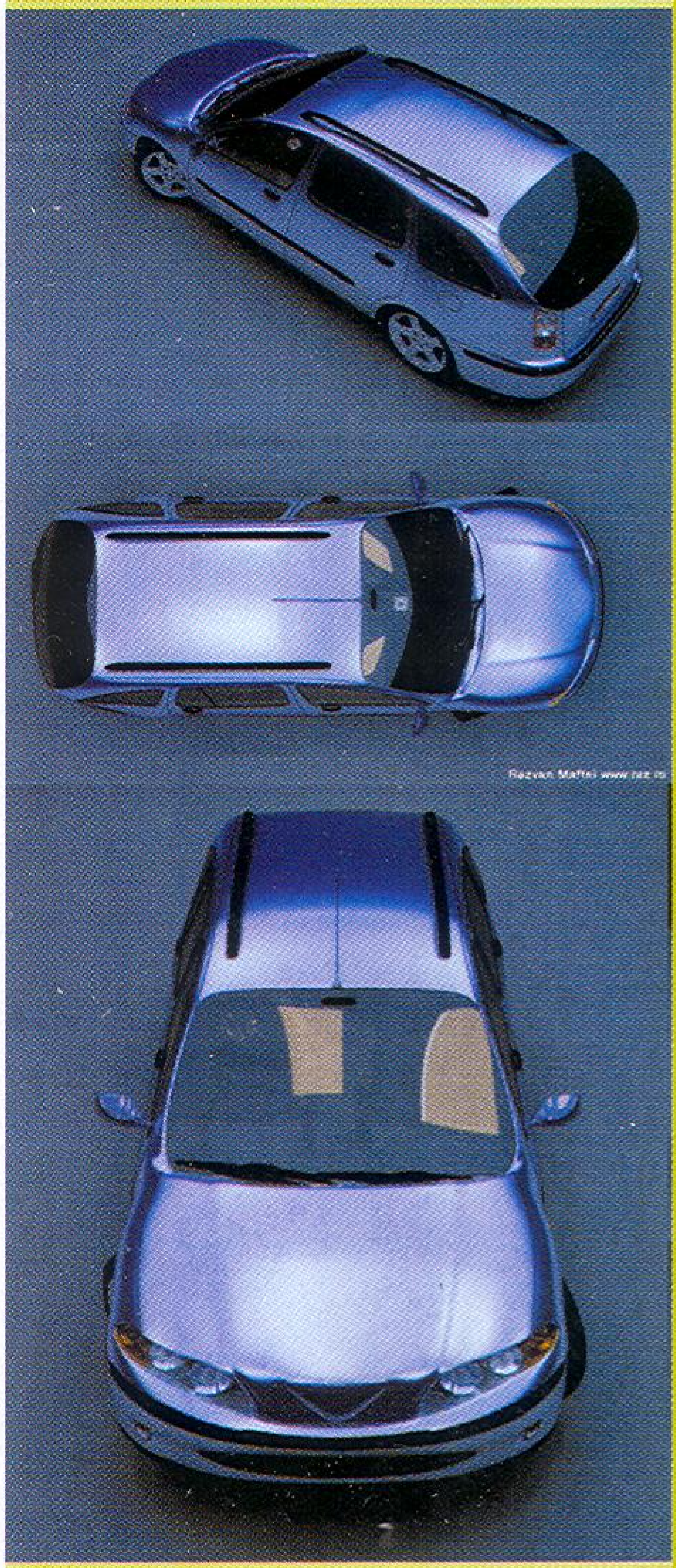
DarkBASIC este scris în C++ şi foloseşte un compilator ce produce cod maşină optimizat şi care include în codul final doar seturile de comenzi folosite în mod explicit în sursa voastră. De asemenea, el nu produce doar executabilul, ci şi programul de instalare, permiţând apoi folosirea de diverse icon-uri pentru afişarea sa în Explorer. Fişierele conexe pot fi interne sau externe, executabilul putând avea minim 60k şi dimensiuni maxime nelimitate decât de memoria RAM pe care trebuie să ruleze. Fişierele interne sunt arhivate şi criptate, ceea ce face ca .exe-ul final să aibă dimensiuni mici şi să ofere şi securitatea fişierelor incluse.

DETALII

- Nume: DarkBASIC Pro
- Versiune: -
- Producător: DarkBASIC
- Adresă Web: www.darkbasicpro.com
- Distribuitor: N/A
- Procesor: Pentium III 300MHz
- Memorie: 32Mb RAM
- HDD: 45Mb
- Video: Direct3D 4Mb

VERDICT: 9/10

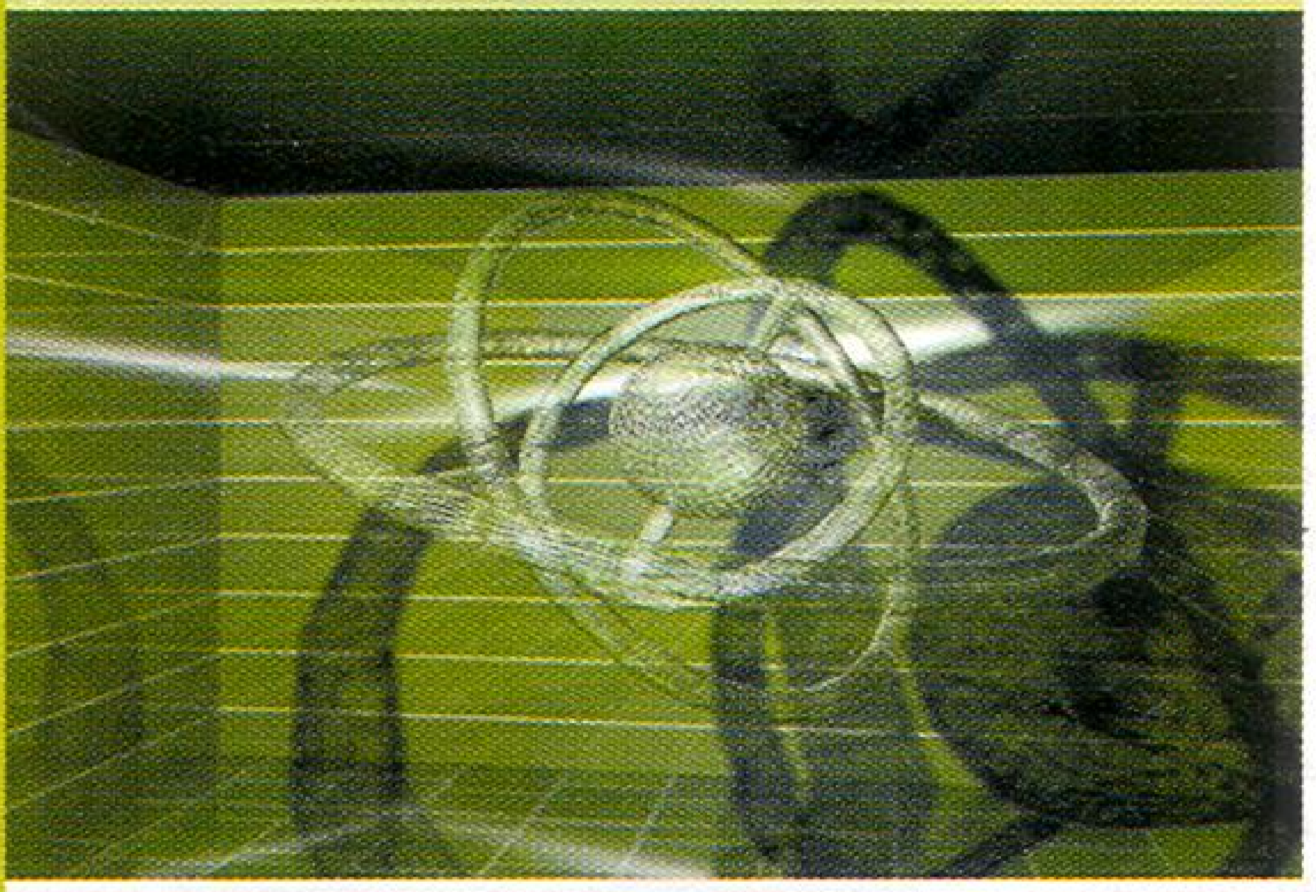




1



1



2



2

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

1

Răzvan Maftei

Mașina lui Răzvan este realizată pe baza unui cadru de curbe spline trasate pe o imagine a unui Renault Laguna. Imaginea a fost renderizată cu motorul de randare VRay, iluminarea fiind obținută prin intermediul unui skylight și al unor cutii autoluminescente. Pinguinii sunt realizați cu Edit Mesh > Mesh Smooth în mai multe variante apoi au fost clonați în scenă pentru a da impresia de grup numeros.

2

Vulturar Ioan

Deși modelele nu sunt foarte detaliate și nici așezarea în scenă nu strălucește, imaginile au fost luate în considerare pentru a-l încuraja pe autor. Nu este tocmai novice și dă semne de talent, dar pe măsură ce va acumula experiență vom sesiza și o îmbunătățire a calității imaginilor. Mai așteptăm și alte creații.



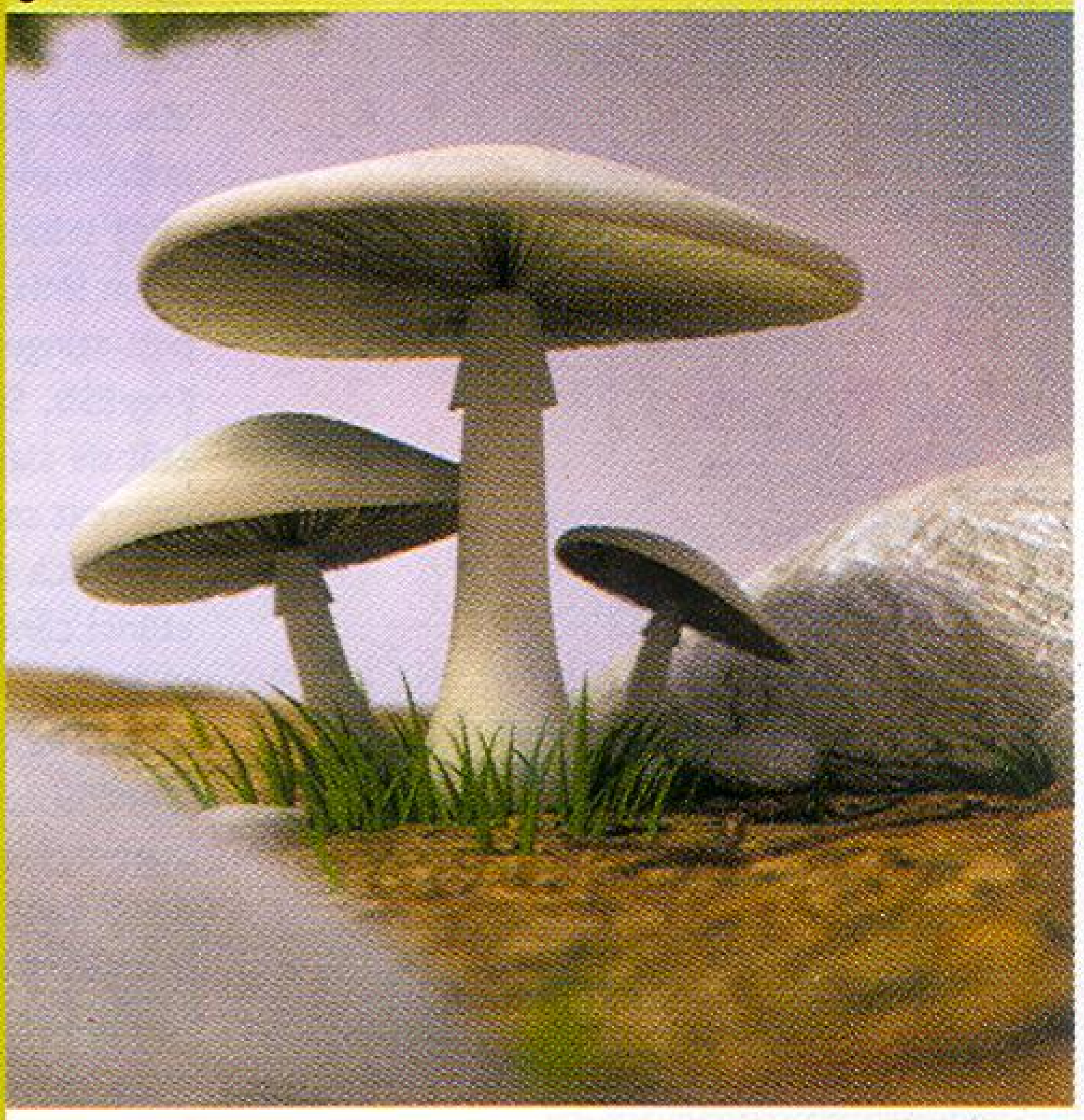


4

3



3



3

Aurel Manea

Ideea pentru imaginea cu șantierul i-a venit privind pe geam la clădirea care se construiește vizavi de facultatea lui. Ambele au fost randate cu ajutorul motorului de randare VRay, cu radiozitatea activată, iluminare bazată pe skylight și 3 light bounce (numărul de reflexii ale razelor de lumină atunci când se lovesc de obiecte). Ciupercile au fost realizate în Rhinoceros, iar restul decorurilor și scenelor în 3D Studio Max.

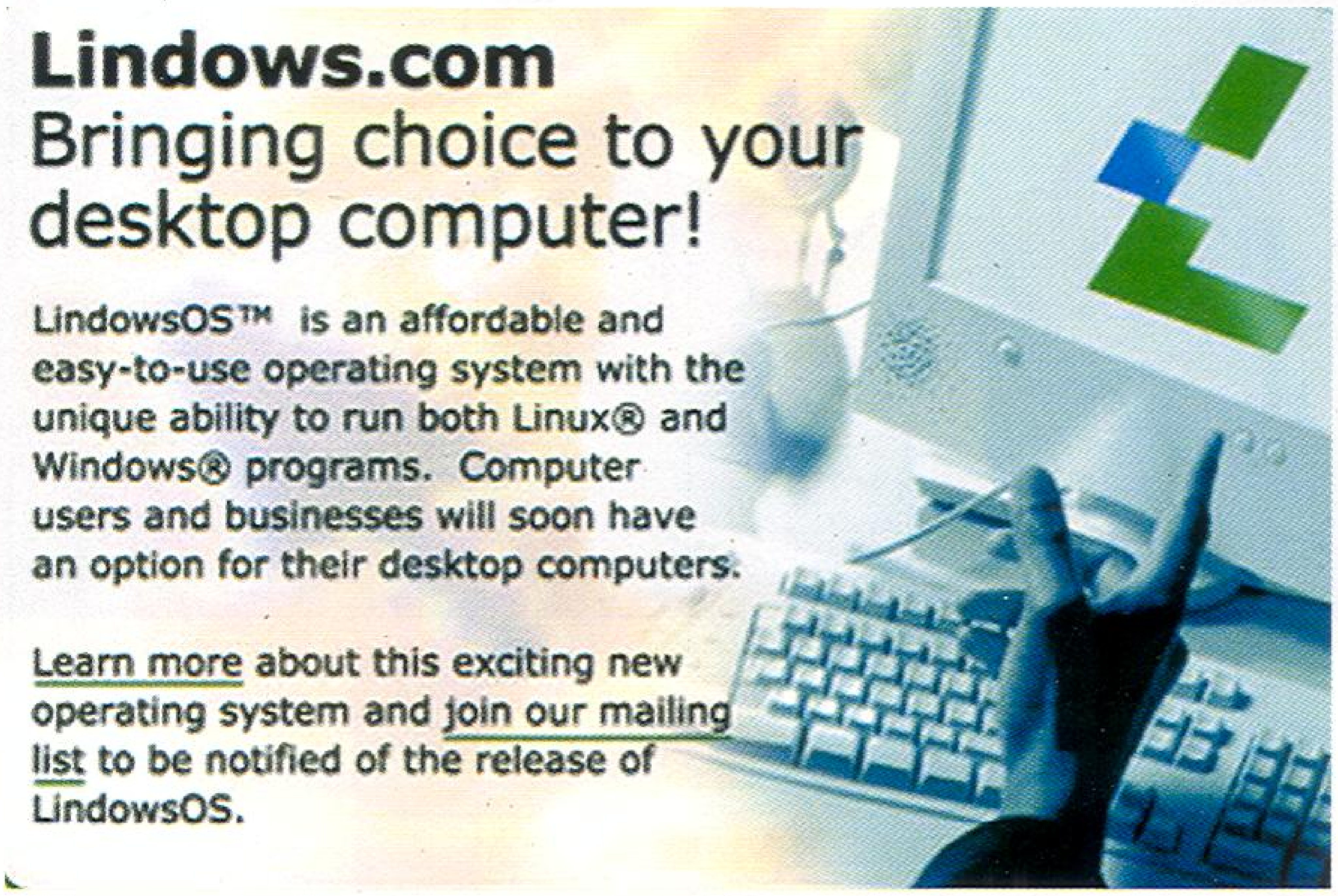
4

Viper

Imaginea cu avionul este bună însă duce lipsă de sens. Este pur și simplu o demonstrație a ce poți să faci în zece minute cu o scenă. Eliminând firește timpul de modelare și randare. Așteptăm imagini mai complexe, în genul celei cu ptereodactili, care este însă mai simplu de realizat într-un soft gen Vue d'Esprit, pe care de altfel autorul mărturisește că l-a și folosit.

Lindows

Pasul în față spre o unire întru cod?



CU un nume interesant de la prima vedere acest proiect ambițios se vrea un pas spre rezolvarea simplă a unei probleme foarte complexe: aceea de compatibilitate între platformele oferite de diverse sisteme de operare (SO) la ora actuală. Varietatea opțiunilor pe piață este atât de mare încât un utilizator neinițiat este pur și simplu copleșit/depășit de mulțimea de variabile care te încearcă atunci când vrei să rezolvi problemele cu ajutorul calculatorului. De pildă Windows se zice că nu este așa sigur ca un Unix, singurele Unix-uri pe care le poți atinge ca nespecialist fiind Linux sau FreeBSD. Spuneam de Windows că nu este atât de sigur pentru că nimeni nu a încercat sau a avut timp pentru a identifica de ce nu ar fi sigur. Și în fond atunci când apelăm la un calculator vrem să ne rezolvăm o problemă nu să creăm altele. Pe de cealaltă parte, Linuxul și FreeBSD care sunt date ca fiind foarte bune la partea de siguranță și rețelistică devin mult prea complicate pentru utilizatori neXPerți. Windows însă este foarte ușor de folosit și fără să devenim niște apărători ai lui Gates, așa este. Încercați să configurați o legătură dialup pe un Linux și pe un Windows și veți înțelege despre ce vorbim. Desigur, fiecare din cele două lumi are partizani care vor afirma sincer că "ce folosesc eu este cel mai bun, restul sunt rateuri". Adevărul este undeva la mijloc iar căutarea lui riscă să aducă pe nisipurile mișcătoare ale discuțiilor gen INTEL contra AMD.

Revenind la Lindows, scopul final al proiectului reprezintă un sistem de operare capabil să ruleze atât programele de Linux cât și cele de Windows. Lucru posibil și deloc o abordare foarte proaspătă, noutatea constând însă în faptul că programele de Windows vor putea fi rulate direct de către sistemul de operare nemaifiind necesare programe speciale de emulare gen VMWare Workstation sau Win4lin. De fapt Lindows este o distribuție specială de Linux cu suport nativ pentru rularea de aplicații Windows. S-a ales Linux ca punct de plecare dat fiindcă sursele acestui sistem sunt deschise și nu ermetice ca în cazul Windows. O bună parte de proiect este inspirată dintr-o altă abordare a problemei, pe nume WINE, care asigura rularea codului win32 sub Linux într-o emulare cât de cât reușită.

Drumul către sistemul de operare perfect sau cel mai reușit trebuie să respecte compatibilitatea cu Windows. Fiabil, sigur, fără blocări (până aici este Linux), ușor de folosit și compatibil cu win32. Cam asta ar fi.

Echipa care stă în spatele Lindows este formată din 20 de persoane conduse de către Michael Robertson, același întreprinzător care este "răspunzător" de succesul mp3.com. Visul său cel mai utopic, Lindows, nu este însă luat prea în serios de comunitatea IT la acest moment. Suntem absolut siguri însă că situația este doar efemeră. Atitudinea Microsoft față de proiect pendulează aparent între rezervă și indiferență, dar dacă ne aducem aminte de încercările disperate ale companiei de acum 18 luni și mai bine de a porta aplicațiile proprii spre Linux, folosindu-se de o companie israelită putem să intuim că Lindows, atunci când va apărea pe piață va fi subiectul unui megaproces, avându-i în rolurile principale pe Gates și Robertson. Un proverb românesc spune că buturuga mică răstoarnă carul mare. Știm și cine este buturuga și cine este carul.

Concurența la momentul actual pe piața sistemelor de operare este incredibilă, practic între Windows și Windows. Există și altele, firește, dar nu ocupă un loc atât de înalt încât să pună cel puțin deocamdată vreo problemă Microsoft. O alternativă serioasă ar fi de foarte bun augur pentru că vrem nu vrem, marea majoritate a programelor pe care un utilizator le poate potențial cumpăra sau transfera de pe Internet sunt scrise pentru Windows și atunci când va veni un Linux care va rula din start programele de Windows se va produce o ruptură dramatică în toată continuitatea cu care ne-am obișnuit în atâția ani. Poate că Windows va cădea pradă propriului său succes așa cum făcea IBM acum mulți ani.

Un lucru este cert, multe din aplicațiile win32 rulate sub un emulator de Windows, în Linux, rulează mai stabil și mai repede. Deci există precedentul și nu vorbim despre cai verzi pe pereți. Un punct de vedere foarte interesant la acest moment este felul în care Apple continuă să își vadă de ale lor. Am văzut micul "monstru" iMac la LasVegas și trebuie să recunoaștem că cel puțin în prezentare arată trăznet. Dar el va fi necompatibil și va rămâne acolo. Compatibilitatea cu tine însuți, cazul Mac este o idee din ce în ce mai depășită care mai dă rezultate astăzi, încă, dar mâine? La aceeași expoziție de tehnologie, Microsoft prezenta o serie de gadget-uri care mai de care mai fistichii cu telefon, ceas, mp3 player, legătură 3G și multe altele toate într-o plăcuță de tehnologie ingenioasă rulate pe un software declarat "propriu", fără nume. Unde este WindowsCE? Este la userii de acum pe diverse platforme, dar mâine? Palm funcționează și ce ne-am face fără ele însă parcă nu este SOLUȚIA.

Oare nu spre o deschidere către un sistem de operare universal acceptat tinde și Microsoft? Cu Windows nu va mai putea pentru că vedem reacțiile pe care le-a determinat, fiind acuzat de politică comercială monopolistă. Noi ținem pumnii echipei Lindows, sperând că nu ne vor dezamăgi.





DETALII

http://www.lindows.com
• Avantaje
rulează cod win32
• Dezavantaje
nu este disponibil încă



Jahshaka

Pentru că este nevoie de alternativă

EXISTĂ fără îndoială nenumărate sisteme de editare video nelineare, fiecare cu avantajele și dezavantajele proprii; producătorii întrecându-se cu fiecare versiune nou scoasă, înghesuie noi facilități mai mult sau mai puțin utile, impuse fie de concurența acerbă de pe piață sau cum este firesc, de nevoile și pretențiile/sugestiile ascendente ale utilizatorilor. Numitorul comun al acestor pachete software este însă prețul ridicat și dacă pentru un studio profesional de editare video nu este nici o problemă să plătească câteva mii de dolari, lucrurile se schimbă în cazul home user-ului hobbyst sau a studiourilor din țări sărace, cum este România de exemplu.

Avem plăcerea de a prezenta un program cu un nume din start ciudat: Jahshaka. Ce este? Evident, dacă vorbeam de sisteme video puțin mai devreme, Jahshaka se încadrează oarecum în această categorie. Oarecum, pentru că acest pachet promite mult mai mult decât ne putem aștepta de la un software gratuit.

INTERFAȚA

Un pachet cu un nume atât de ciudat beneficiază de o interfață cu utilizatorul pe măsură. Aduce oarecum cu sistemele discreet combustion sau smoke pe care firește nu le întrece decât sub aspect financiar. Dar pentru un soft Open care rulează pe SGI, Solaris, Linux și Windows și care la momentul actual este în stadiul alpha putem să exclamăm fără nici o reținere sau îndoială că acest produs va avea multe de spus în lumea de compoziție și editare video. O versiune pentru Mac este în pregătire. Mare parte din instanțele de control prezente în interfață sunt inactive, însă acest lucru ne arată clar care este direcția de dezvoltare ulterioară. Lipsa la acest nivel a unei ferestre TimeLine pentru a putea vizualiza keyframe-urile în cazul unei animații poate fi derutantă la început, dar dacă ne gândim că acest moment nu este decât o treaptă dintr-o scară lungă evolutivă ne face să ne relaxăm și să așteptăm cu mult interes evoluția.

STRUCTURĂ

Jahshaka este compus la acest moment din câteva module, mai mult sau mai puțin funcționale care însă ne lasă să le testăm sau să le anticipăm facilitățile. Modulul Desktop permite importul imaginilor în program. Este modulul central care dă acces la restul modulelor. Atât imaginile statice cât și secvențele de imagini sunt suportate, la această versiune însă doar secvențele BMP sunt agreate. Tot aici se pot vizualiza sau urmări într-un player secvențele animate. Ce este de remarcat este viteza playerului care a fost capabil să ruleze o secvență BMP la formatul 768/576 (PAL) cursiv, la 25 frameuri pe secundă. Sunt posibile și exporturi de secvențe, tăieturi (cropping) și alte câteva manevre.

Modulul Effects ne lasă cu o impresie plăcută încă de la început chiar dacă numărul efectelor prezente la acest moment nu este prea mare. Este foarte ușor de folosit, intuitiv, iar vizualizarea efectelor în timp real nu face decât să mulțumim faptului că suportul OpenGL este atât de bine utilizat într-un program care nu pare a fi unul de 3D. Am spus „nu pare" pentru că surpriza apare la momentul în care importăm în animație un obiect 3D și acesta se comportă exact așa cum ne-am aștepta la un mediu 3D. Se remarcă existența unei stive de efecte ce pot fi încărcate și activate după bunul plac al user-ului, fiecare efect fiind ajustabil și cu setări care pot varia în timp la nivelul keyframe-urilor. Avantajele renderizării hardware sunt absolut remarcabile, fiind posibile previzualizări în timp real fără așteptări.

Modulul Animation are ca punct forte importul de obiecte 3D. Este în fapt un foarte puternic mediu de compoziție video în 3D. Numărul de efecte posibile și aplicabile acestora este și aici limitat, dar momentan contează mai mult principiul de funcționare decât numărul de efecte și funcționarea lor. Faptul că primim din partea Jahshaka această posibilitate și mai ales pe gratis ne face să ne gândim la toate problemele existente în combinarea conținutului 2D cu cel 3D în sistemele comerciale, mai exact dificultățile prin care trec producătorii prin folosirea unor standarde 2D cu adâncime, „standarde nestandard" care se potrivesc doar câteodată. În cazul nostru Jahshaka permite amestecarea straturilor (layere) 2D și obiecte 3D la modul simplu, le încarci și programul face toate întretăierile dintre planuri și obiecte și nu oricum, ci în timp real, evident, animat. Dacă este să fim cârcotași pot spune că doar obiectele 3D sub format OBJ sunt suportate la acest



moment și că un pic de antialiasing nu ar strica.

Modulul Paint asigură adăugarea de anumite retușuri la nivel de cadru, această facilitate fiind foarte cerută pentru programele de acest tip, pictarea cadrelor fiind foarte utilă în anumite cazuri. De asemenea aceste „pensule" funcționează și pe obiectele 3D ca atare. Și aici se remarcă lipsa uneltelor, nefiind puse la dispoziție la acest moment decât două „pensule" rudimentare. Dar funcționează.

În final, modulul text asigură introducerea în conținutul video a diverse titluri, 3D sau nu, rotitoare, animate, cu variate caracteristici de culoare sau font. Despre acest modul putem spune că este cel mai instabil dintre toate.

CONCLUZIE

Jahshaka este o promisiune foarte frumoasă făcută utilizatorilor de video computerizat. Atrage atenția prin transferarea gratuită din pagina oficială iar după instalare suntem impresionați de un stil de lucru oarecum nestandard însă aparent foarte productiv. Lipsa de multe unelte și suport sub forma unei documentații sau a unui help mai detaliat ne fac să credem că va mai dura până când echipa producătoare ne va face o surpriză plăcută. Sistemul este foarte instabil nelăsând încă posibilitatea de a produce un proiect video cu Jahshaka. Încă...



JAHSHAKA

DETALII

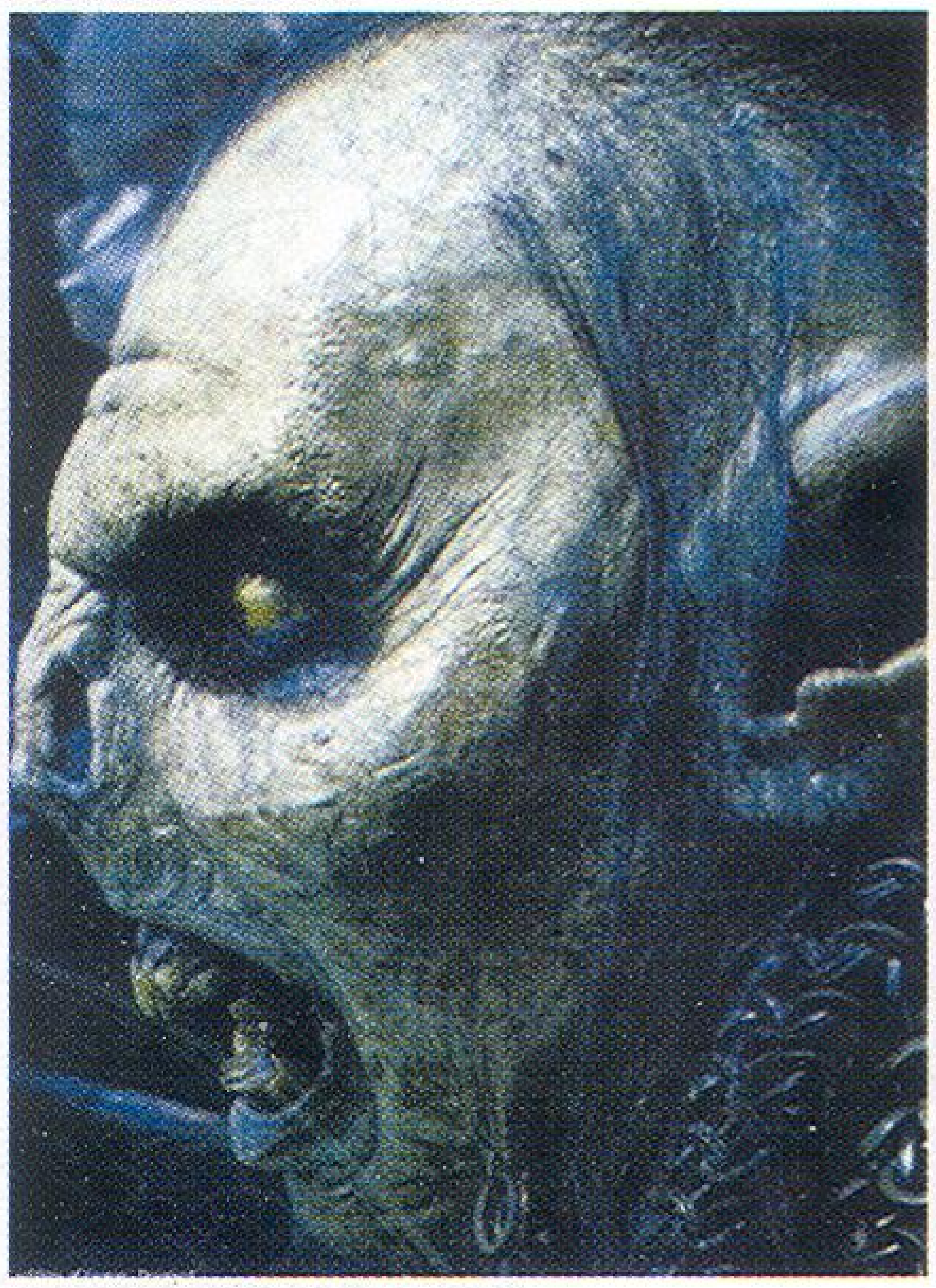
http://jahshakafx.sourceforge.net/

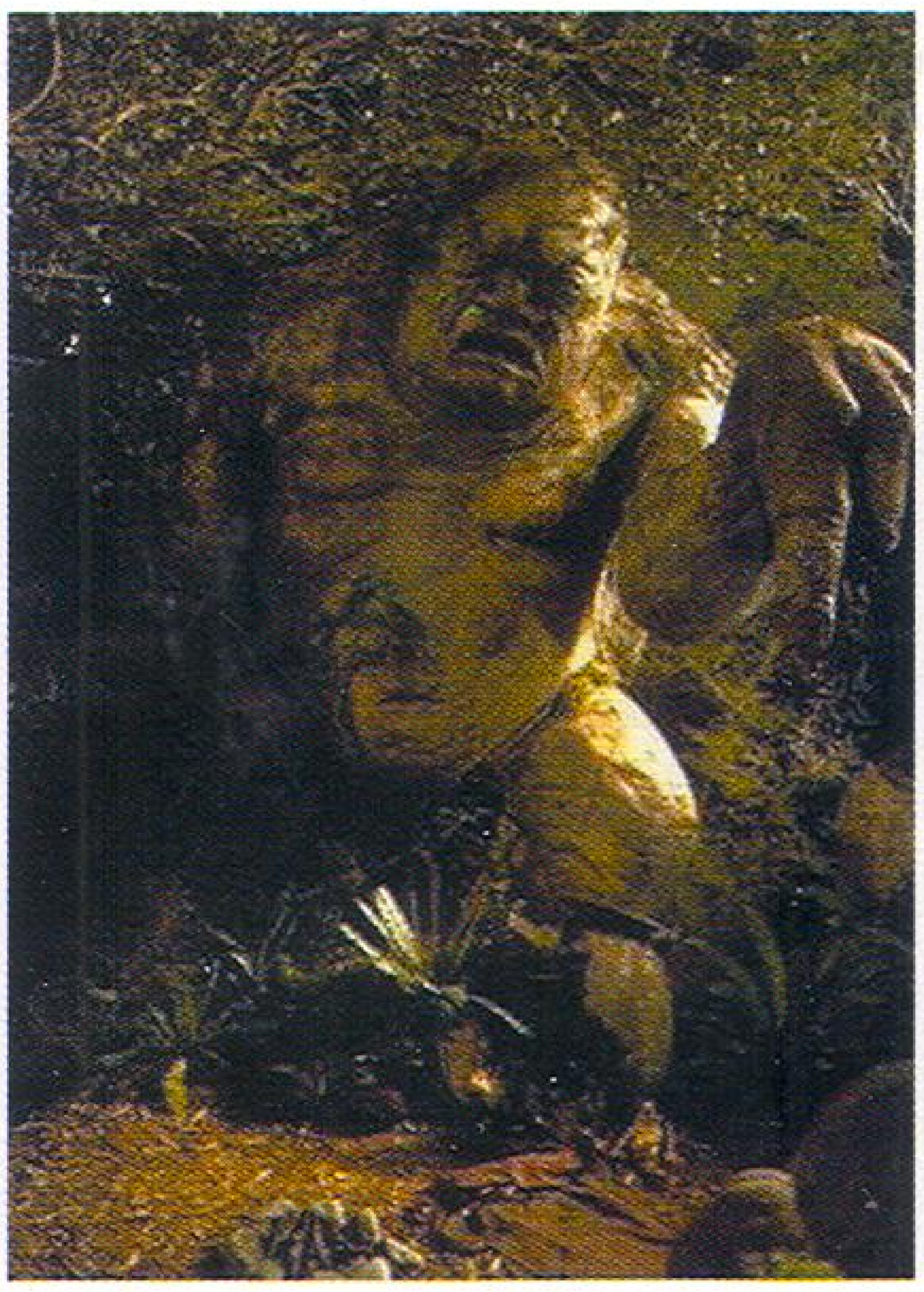
- **Avantaje**
amestecare 2D cu 3D și cu suport OpenGL
- **Dezavantaje**
instabil

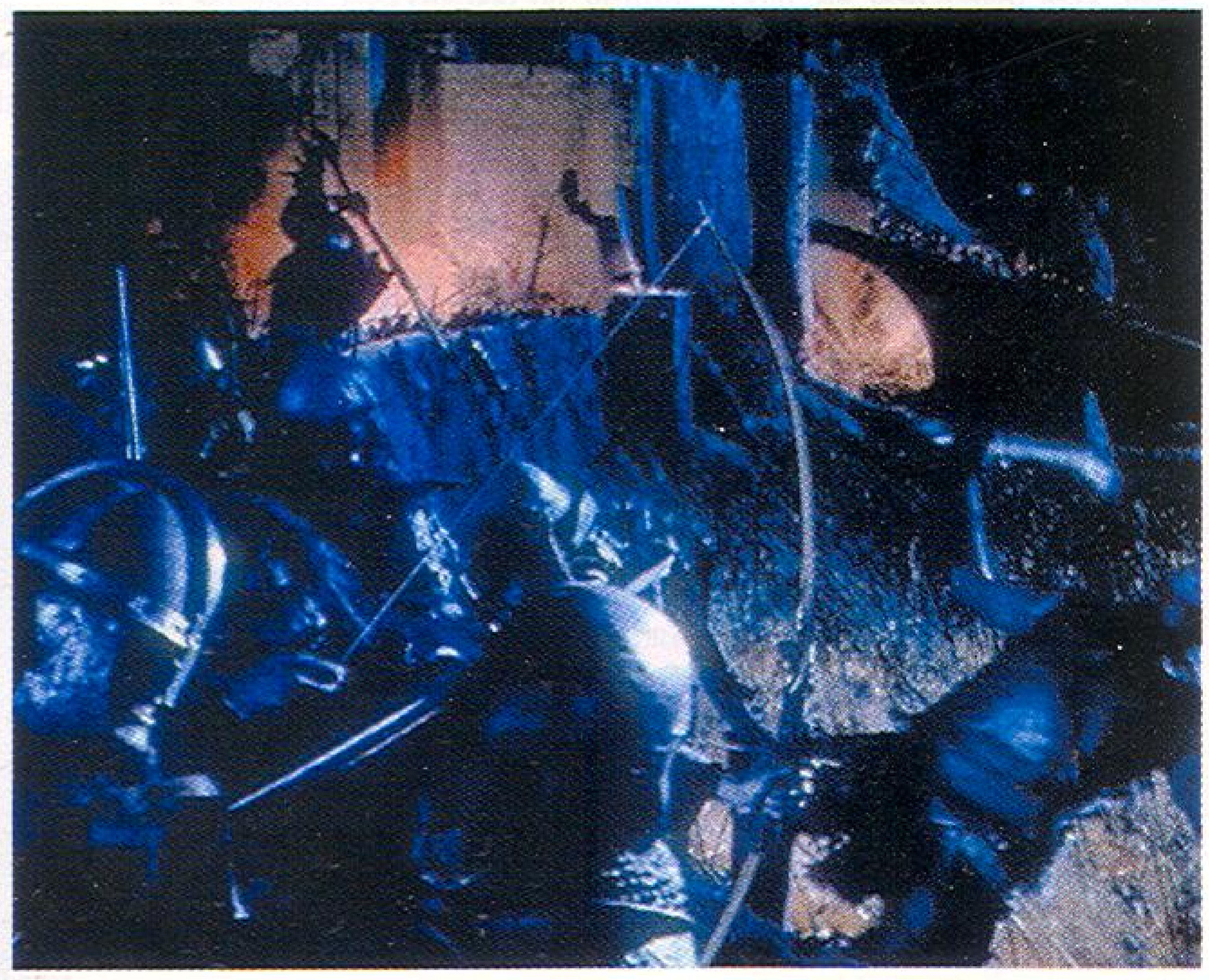
VERDICT: 7/10



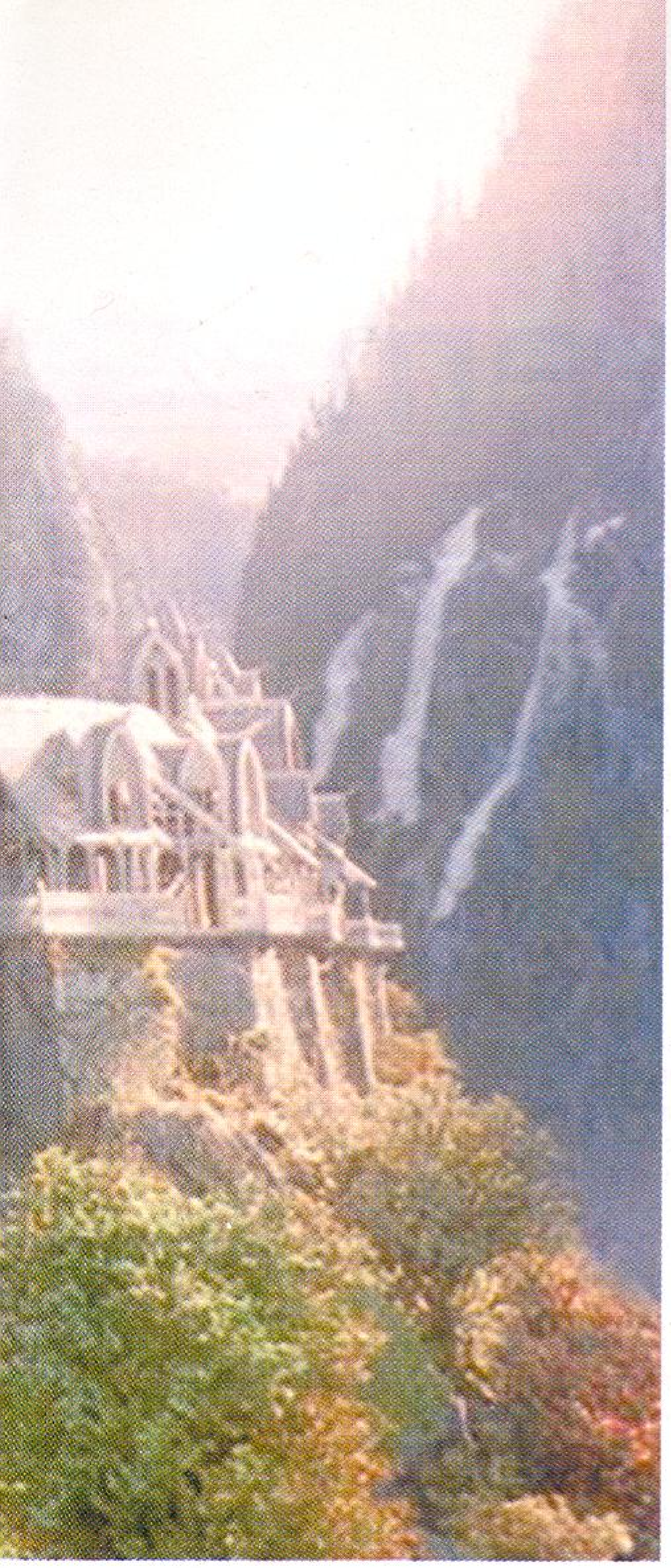
Universul lui J.R.R Tolkien prinde viață







Filmul împinge limitele efectelor speciale pentru a crea o reproducere fidelă a universului Middle Earth din romanele lui Tolkien.



"Lord of the Rings", efecte speciale de ultimă generaţie

"LORDUL inelelor: Frăţia inelelor" a fost unul dintre cele mai aşteptate filme ale acestui an, nu numai în America, ci peste tot în lume. Acest lucru se datorează probabil faptului că tărâmul Middle Earth creat de Tolkien în trilogia "Lord of the Rings" este cel mai popular univers fantasy din istoria literaturii până în prezent. Influenţa sa asupra jocurilor role-playing, fie ele pen-and-paper sau digitale, este incontestabilă şi alături de "The Hobbit", "Silmarillion" şi "The Unfinished Tales", "Lord of the rings" este parte a unei opere complexe ce depăşeşte chiar şi corespondentele sale science-fiction, "Dune"şi "The Foundation".

În momentul în care s-au apucat de lucru, regizorul Peter Jackson şi echipa sa ştiau că au în faţă o încercare mai grea decât cea a lui George Lucas atunci când a regizat "Star Wars: The Phantom Menace". Fanii lui Tolkien nu aveau cum să se mulţumească cu jumătăţi de măsură. Filmările au durat 16 luni de zile şi s-au cheltuit deja 190 de milioane de dolari, ceea ce face ca proiectul să fie unul dintre cele mai costisitoare din istoria filmului. Din punct de vedere al efectelor speciale filmul era de o complexitate terifiantă: o lume feerică populată de elfi, hobbiţi, dwarfi, trolli, orci şi alte creaturi fantastice, dintre care multe trebuiau create în întregime pe computer. De aceea este cu atât mai surprinzător că acest proiect monumental a fost atribuit firmei Weta FX din Noua Zeelandă, o companie care nu avea la activ decât două filme, şi acelea destul de necunoscute: Heavenly Creatures şi The Frighteners. Şi nu numai că s-au angajat să creeze efectele pentru toate cele trei filme din serie, dar chiar s-au apucat să le realizeze pe toate simultan. Pentru a fi capabili să susţină logistic proiectul "Lord of the Rings", cei de la Weta FX au trebuit să achiziţioneze echipamente de ultimă oră şi să angajeze artişti din întreaga lume.

Pe întreaga perioadă a filmărilor o întreagă "fermă" de calculatoare (renderfarm) a fost dedicată non-stop creaţiei secvenţelor digitale. Peste 190 de staţii grafice SGi 1200 şi 1100 cu sistem de operare Linux şi două procesoare au scos aburi până acum o lună când au fost oprite pentru două săptămâni de răcire. Dar au fost deja repornite şi în momentul în care "Return of the king", cel de-al treilea film din serie, îşi va face apariţia pe marile ecrane, calculatoarele vor avea deja 3 ani de "mestecat" frame-uri 24 de ore din 24. Deja compania are adunaţi peste 30 Tb de date pe HDD-urile dintr-un storage array TP9400 RAID şi 40 Tb de date stocate online pe un StorageTek Tape Robot.

În ceea ce priveşte software-ul, Weta FX a achiziţionat 51 de licenţe pentru sisteme de operare, 100 de licenţe pentru programul de editare video şi compoziţie Nothing Real Shake, peste 60 de licenţe de Maya şi câte o duzină din Side Effects Houdini şi Softimage.

Una dintre cele mai mari dificultăţi pe care le-au întâmpinat a fost reprezentarea bătăliilor care implicau mii de personaje. Pentru realizarea acestora a fost folosit un software special, numit Massive. Creat pe Irix acum patru ani de Stephen Regelous, programul a fost portat în cele din urmă şi pe Linux. El este folosit momentan doar de câteva companii de efecte speciale, dar autorul intenţionează să lanseze în curând şi o versiune comercială pentru marele public. Massive creează ecologii artificiale, populate de agenţi inteligenţi dotaţi cu corespondente virtuale pentru auz şi văz. Aceştia reacţionează la mediul înconjurător şi la acţiunile celorlalţi agenţi alegând mişcări adecvate dintr-o mare bază de date cu animaţii motion-captured: de exemplu merg diferit când urcă pe un deal faţă de când coboară, se luptă între ei în mod realist, etc.

S-au creat reprezentări particulare pentru 14.000 de agenţi şi aceştia au fost duplicaţi pentru a se obţine armatele care se ciocnesc în bătălii monumentale. Între 5000 şi 8000 de agenţi pot fi gestionaţi de un procesor, ceea ce a făcut ca cea mai mare bătălie să aibă aproximativ 100.000 de unităţi aflate în conflict.

Pentru particularizarea combatanţilor s-a folosit tot un software in-house programat de Weta FX, numit Orc Builder, în care se stabileau limite pentru părţile corpului şi se compuneau aleator armuri adecvate pentru dimensiunile specificate. De asemenea, tot prin intermediul unui software proprietar s-au stabilit moduri distincte de apărare şi atac pentru fiecare din cele 5-6 tipuri de unităţi implicate în bătălii.

Având de realizat 12 creaturi digitale, dintre care cinci în chiar primul film, Weta FX a creat un sistem complet compus din schelet, muşchi şi modul de skinning, care a fost codat ca plugin pentru Alias Wavefront Maya. Practic departamentul de creaţie a creaturilor construieşte un schelet, îi adaugă muşchi constituiţi din forme parametrice, îi configurează controlurile pentru dinamică şi îl dă mai departe la departamentul de animaţie.

Cel mai complex personaj creat din acest punct de vedere este Gollum, o creatură reptiliană masivă ce trăieşte în întunericul unei peşteri având ca singur companion unul dintre inele, pe care îl numeşte Precious. Abia în proporţie de 25% terminat, deoarece apare abia în al doilea film, Gollum este cel mai avansat personaj digital, depăşind tot ce s-a creat până acum. În ceea ce priveşte animaţia facială, directorul de producţie Labrie a afirmat "Am ales o abordare tradiţională. Sistemul de animaţie este codat, tot ca plugin de Maya, de un domn pe nume Bay Raitt, care lucrează la noi de doi ani de zile." Pentru cei cărora numele nu le este familiar şi cred că puţini îl vor recunoaşte, Bay Raitt este unul dintre cei mai talentaţi modelatori în viaţă şi un foarte căutat teoretician al modelării şi animaţiei digitale, care a pus printre altele bazele conceptului de "edge loop" ca formă de management eficient al animaţiei.

Weta FX a ajuns la un colectiv de 240 de persoane, dar nu va rămâne în această formulă pentru mult timp, deoarece mulţi dintre artişti s-au alipit companiei pentru a lucra la Lord of the Rings nu pentru că ar fi fost foarte interesaţi de a se muta în Noua Zeelandă. Oricum, Weta FX lucrează în strânsă colaborare cu Electronic Arts la jocurile bazate pe licenţa "Lord of the Rings" achiziţionată, primul dintre ele urmând să fie lansat odată cu cel de-al doilea film din serie, "Lordul Inelelor: Cele două turnuri".



Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Recomandări pe categorii

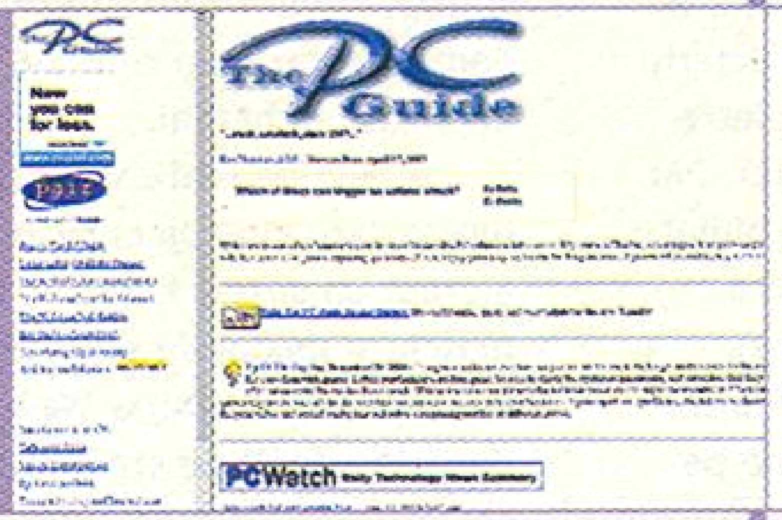
Știri



www.nytimes.com

Premiat de Wired ca fiind cel mai bun site de știri din 2001, New York Times nu poate fi trecut cu vederea când este vorba de noutatea și calitatea știrilor. Deși ierarhia importanței este New York > Statele Unite > Restul lumii, veți găsi cu siguranță aici știri care să vă intereseze, mai ales la rubrica Technology, dar nu numai acolo. Singura problemă este că accesul, uneori atât de necesar la arhivele ziarului trebuie plătit, în majoritatea cazurilor per articol. Și este păcat, pentru că aici puteți găsi întreaga poveste a atentatelor de la World Trade Center și multe alte subiecte.

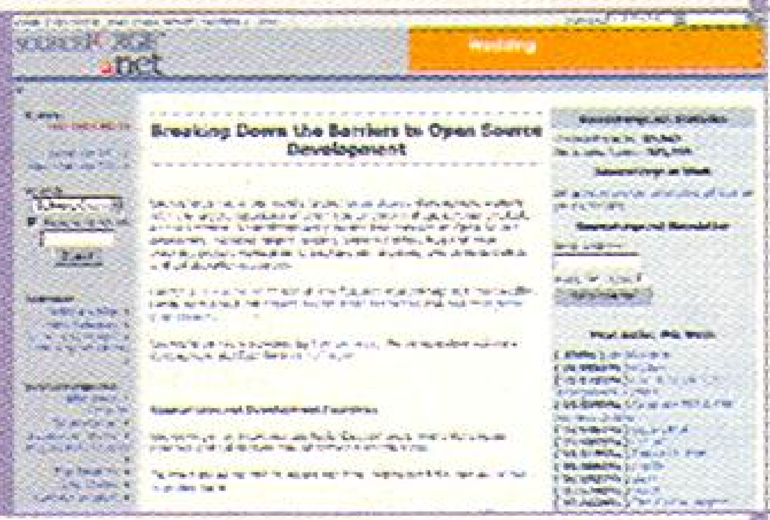
Hardware



www.pcguide.com

Deși destul de vechi ca design, site-ul PC Guide este o sursă inestimabilă de informații pentru începătorii în ale PC-urilor. Cuprinde o mulțime de sfaturi din numeroase domenii, adunate de pe Internet sau trimise de utilizatori încă din 1997. Sunt explicate toate componentele PC-ului, de la procesor la monitor și de la mouse la cablu de alimentare, totul într-un limbaj accesibil și presărat cu explicații de termeni. Există mici ghiduri care vă spun cum să alegeți o anumită componentă sau vă oferă variante de configurații în funcție de destinația calculatorului.

Software



http://sourcefourge.net

Acest site s-a dezvoltat de la un simplu loc de întâlnire al programatorilor la o adevărată fabrică de software. Aici puteți găsi cel mai mare depozit de programe open-source de pe Internet, de la jocuri la shell-uri pentru sisteme de operare și de la editoare de text la programe de scris CD-uri. Proiectele sunt ordonate după mai multe criterii: stadiu de dezvoltare, public țintă, tip de limbaj de programare folosit, sistemul de operare pe care rulează, licența de utilizare pe care se bazează și genul de program.

Hobby

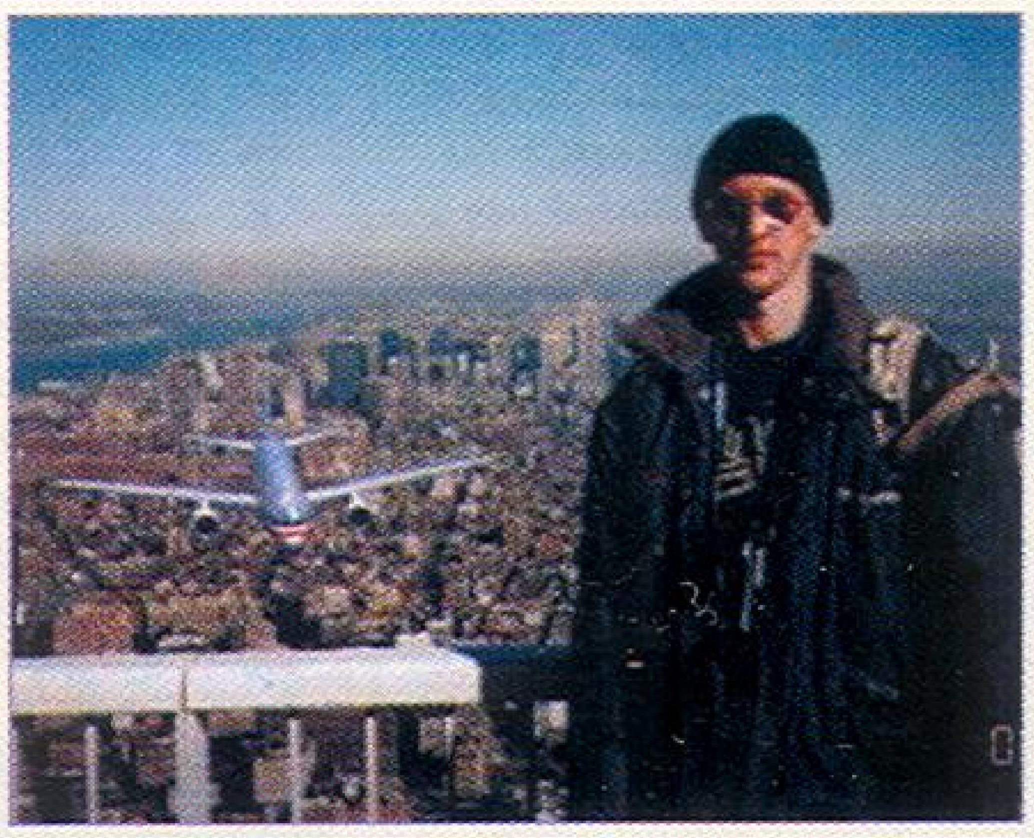


www.egghelp.org

Unul dintre cele mai bune site-uri care se ocupă de problema boților pentru IRC. Atenție însă, sursele oferite sunt doar pentru Linux. Pentru versiunea de windows va trebui să vizitați site-ul www.ircbots.de. În rest, găsiți aici tot ce aveți nevoie: surse, configurare, listă de comenzi, sfaturi pentru a seta conturile de shell, link-uri și multe resurse. Boții au foarte multe utilități, dar au fost folosiți și pentru a lansa atacuri DOS asupra unor servere de pe mai multe canale distribuite în rețea.

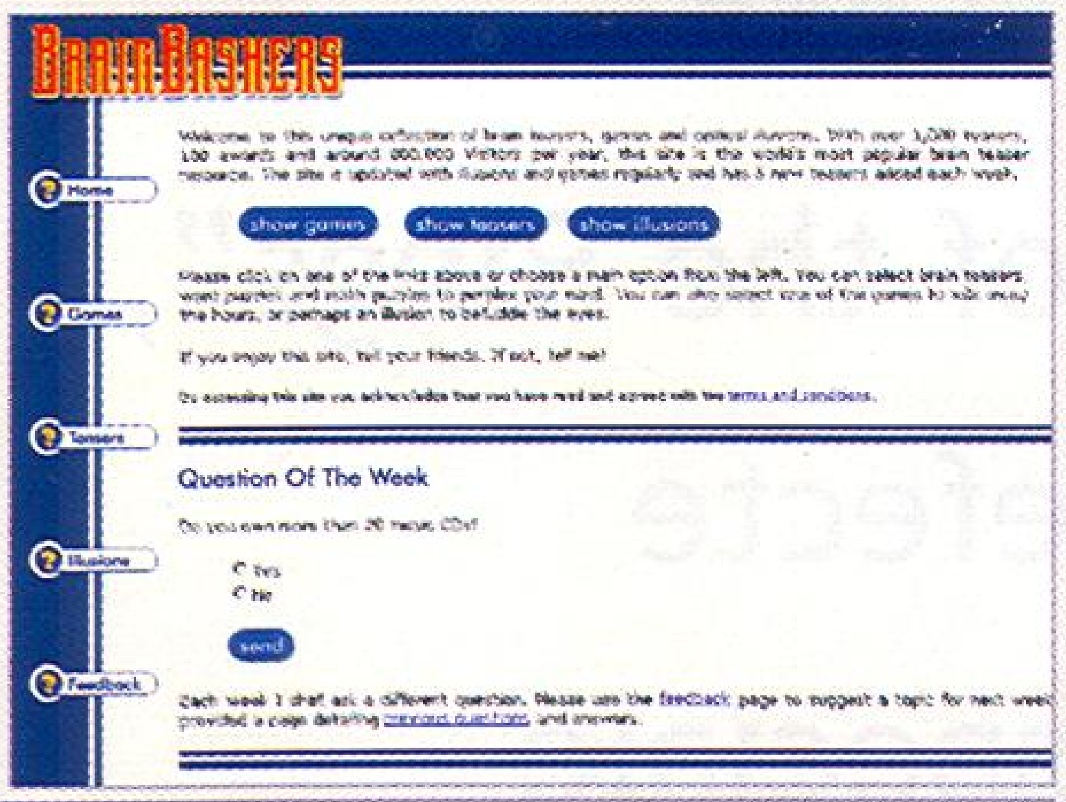
Navigare la întâmplare

www.touristofdeath.com



Deși se pare că nu este necesar, ne facem datoria de a răspândi o nouă isterie online, asemănătoare cu cea creată de "All your base are belong to us". Totul a pornit de la poza unui turist necunoscut, care a fost fotografiat pe unul dintre turnurile de la World Trade Center, iar un glumeț a suprapus în imagine un avion care se îndreaptă voinicește către turn. Individul necunoscut a început apoi să apară în diverse compilații cut&paste made in Photoshop, dintre care unele "localizate" le puteți găsi pe forumul Computergames.

www.brainbashers.com

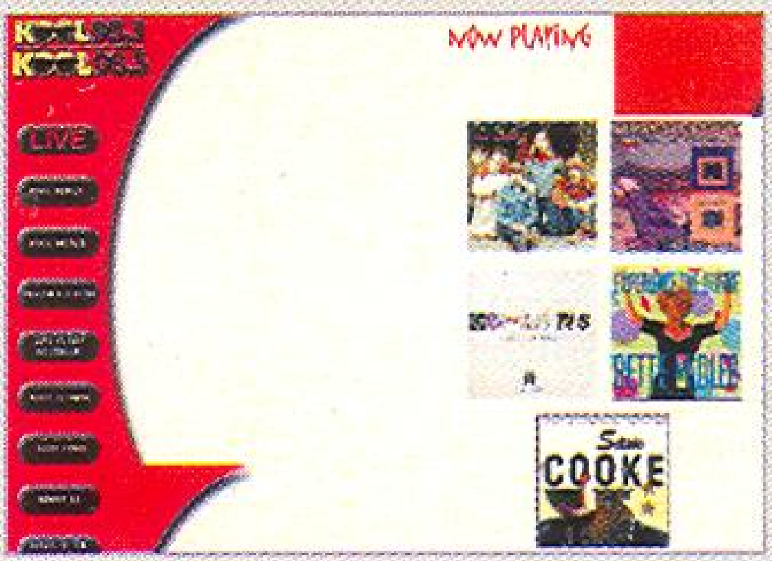


Acest site oferă jocuri puzzle, imagini cu iluzii optice, probleme ciudate, paradoxuri și tot ce aveți nevoie pentru a face flotări logice și a vă antrena creierul. Dintre paradoxuri remarcăm unul de renume, care a fost întâlnit sub sute de forme, dar al cărui sens / lipsă de sens rămân fundamental neschimbate. "Am auzit odată un avocat spunându-i unui prieten că toți avocații mint. Mințea sau spunea adevărul?" Pentru orice eventualitate, vă avertizăm să nu vă chinuiți prea mult, pentru că nu veți ajunge la nici o concluzie. Următoarea propoziție este adevărată. Propoziția precedentă este devărată.

MEDIA ONLINE

Stații radio

http://www.fmkool.com/



Revenim cu un site de muzică dedicat melodiilor din anii 60-70, Kool 95 din Texarkana, Texas. Pe lângă transmisia bună și selecția excelentă, puteți asculta online câteva melodii ale unor artiști cunoscuți: Diana Ross, Sam Cooke, Jerry Lee Lewis, etc.

http://www.megamix96.com/



Megamix 96 este un radio din Belgia ce transmite doar pe Internet, muzică dance non-stop. Transmisia este bazată pe protocolul Media Player și calitatea sunetului nu este tocmai cea mai bună, însă legătura poate fi susținută mai bine decât în cazul Kool 95.

Stații de televiziune



Luna aceasta nu vom mai prezenta televiziuni online, ci ne vom orienta către ceva care se apropie ca idee de un corespondent online al HBO. BMWFilms.com este o idee ceva mai originală de reclamă, care se folosește de filme de scurt metraj pentru a-și promova mașinile. De parcă filmele cu James Bond nu ar fi fost de ajuns. Regizori de renume ca Ang Lee ("Anna and the King", "Crouching Tiger, Hidden Dragon") sau Guy Ritchie ("Snatch", "Lock, stock and two smoking barrels") au fost angajați pentru a produce episoade din seria "The Hire", despre un șofer care are diverse aventuri. Filmele sunt pline de mister, acțiune și dramatism, și au în general 5-6 minute, dintre care cel puțin două pun în valoare designul, confortul sau viteza mașinilor BMW. Subtil, firește. Nu recomandăm site-ul celor care se conectează la Internet prin dial-up.

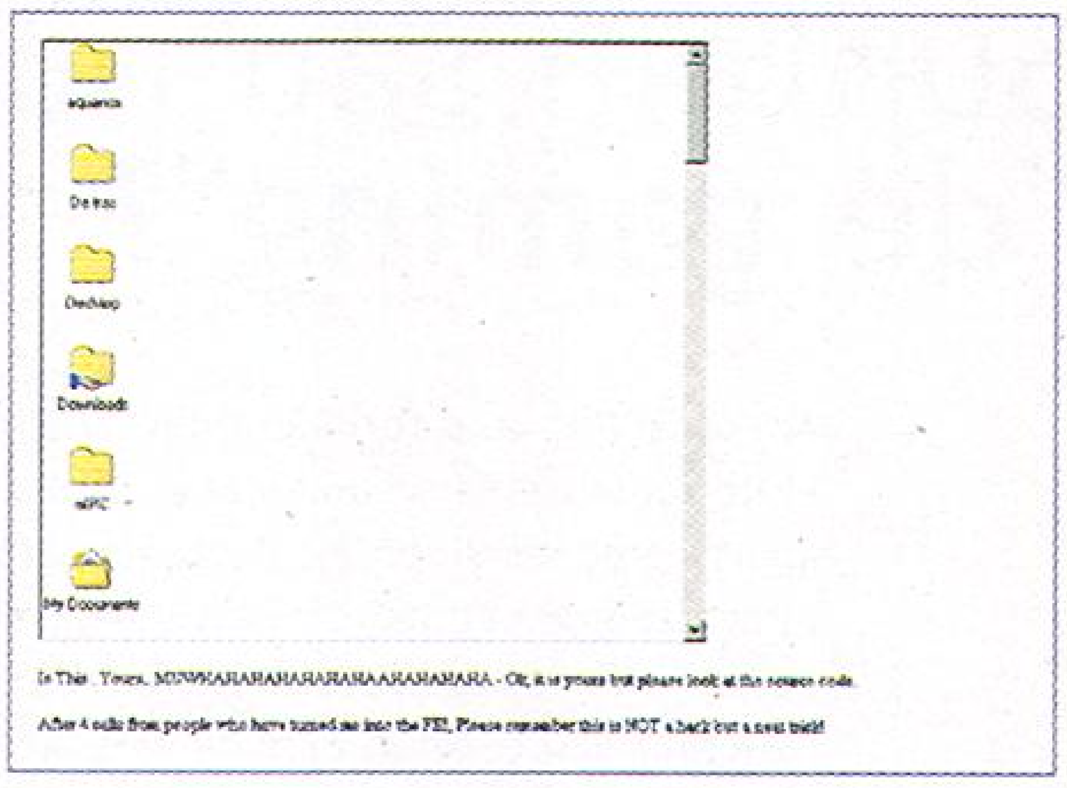
De la cititori pentru cititori

www.moving.fortunecity.com



Liliana Azuga, din Târgu Secuiesc, ne trimite acest site care împărtășește întregii lumi citate pline de înțelepciune ce aparțin supermodelelor. Discutând despre curaj, Cindy Crawford spune: "Vroiau să facă o fotografie din spate, cu mine în costum de baie, și mi-am zis, Dumnezeule, trebuie să fiu curajoasă. Vedeți voi, nu există femeie căreia să îi placă cum arată din spate". Sau "Când pozez îmi deconectez creierul cu totul. Nu poți să gândești prea mult când pozezi, pentru că nu îți iese". Hmm... atât de frumoase și atât de... Mai bine vă uitați la poze.

http://barstow.ra-systems.com/hacked.jpg



Ionuț Grecea din București ne sugerează o farsă. Trimite-ți această adresă unui prieten (sau dușman) și spuneți-i că cineva le-a postat fișierele din C: pe Internet. Nu cred că mai este nevoie să vă spunem că este vorba doar de un truc: fiecare vizitator își va vedea propriile fișiere într-o fereastră de browser Internet. Nu știm cum este realizată, dar nici nu ne-a speriat foarte mult. Merită oricum încercată. Totul e ca prietenul/dușmanul căruia îi faceți farsa să nu fie cititor XtremPC. Credeți că este posibil?

Inițiativa lunii



www.cyberteens.go.ro

Adrian Georgescu din București, poreclit Scroom, și-a făcut un site, deși are doar 13 ani. O inițiativă care merită încurajată. Doar de asta există Internetul. Într-un spirit non-conformist, site-ul este interzis tocilarilor, profilor și maneliștilor și deși am trecut de vârsta "răscoalei elevilor", nu putem să nu zâmbim la vederea link-urilor către site-uri cu referate. Ce bine că "profii" ăștia nu navighează pe Internet.

Adrian are ceva experiență, mai având câteva site-uri la activ, ceea ce face ca designul Cyberteens să fie chiar ok, în ciuda faptului sau tocmai pentru că nu este foarte sofisticat. Îi urăm succes și cât mai mulți vizitatori.

Suntem sau nu suntem "de gaming"?

Am constatat cu surprindere din scrisorile primite de-a lungul ultimelor luni crearea unei reale controverse privind scopul dedicat al XtremPC. Poate nu paradoxal, această problemă a apărut probabil și din încercarea noastră de a oferi cât mai mult, de a oferi un pachet informațional cât mai divers celui ce alege să investească lunar în munca noastră. Dezbaterea acestui subiect se află aici și nu la începutul revistei cum poate ar fi fost potrivit datorită punctului său central, care nu este nici pe departe diversitatea revistei sau complexitatea abordării ci, un punct poate mult mai delicat, jocurile. Mulți dintre voi ați fost de părere că XtremPC nu mai este o revistă pentru jucători sau o revistă de jocuri. Mai mult, păreri au fost precum că XtremPC nu mai este nici în domeniul "gaming". Paradoxal, aceste păreri sunt total date peste cap de alte epistole primite la redacție, ce ne catalogheazǎ drept o revistă de jocuri, care nu se poate debarasa de acest domeniu chiar dacă până și diversitatea subiectelor abordate ar impune prezența jocurilor.

În mod evident, ambele păreri expuse sunt extreme, izvorâte mai mult dintr-o voință personală de creare a unei idei decât dintr-o observație atentă. În mod evident XtremPC nu este o revistă exclusiv de jocuri și nici pe departe nu a renunțat la jocuri. Cum cei pasionați de istorie recentă știu, XtremPC este urmașa revistei PC Gaming, o revistă prin excelență de jocuri. Astfel, este evident că echipa XtremPC este o echipă care a avut la bază oameni pasionați de jocuri, cunoscători de jocuri și nu în ultimul rând devoratori de jocuri. La fel de evident este însă, citind atent revista, că domeniul abordat de revistă nu este nici pe departe cel al jocurilor ci cel al gaming-ului și entertainment-ului la domiciliu cu tot ceea ce presupune el. Noțiunea de "gaming" nu se referă nici pe departe exclusiv la jocuri, deoarece o placă video Titanium500 care costă câteva sute de dolari nu este nici pe departe un joc sau o joacă. Un sistem de boxe de sute de dolari nu este de asemenea nici un joc și cu atât mai puțin o joacă. Plăci de bază, plăci de sunet, playere MP3, sisteme de overclocking sau camere foto digitale, programe de grafică sau site-uri ce pot fi vizitate nu sunt nici pe departe jocuri, însă sunt lucrurile de care oricine are nevoie pentru a realiza gaming sau entertainment pe PC la domiciliu.

Întrebarea se repetă însă infailibil: este sau nu XtremPC o revistă "de gaming"? În mod evident, ținem să punctăm: XtremPC nu este o revistă de jocuri, și nu este o revistă "de gaming" interpretat ca domeniul reprezentat de jocuri. XtremPC este o revistă entertainment pe PC care încearcă să vă ofere tot ceea ce este mai important în nou eră digitală, indiferent dacă acest lucru înseamnă componente PC, software de creație sau jocuri video.

Return to Castle Wolfenstein

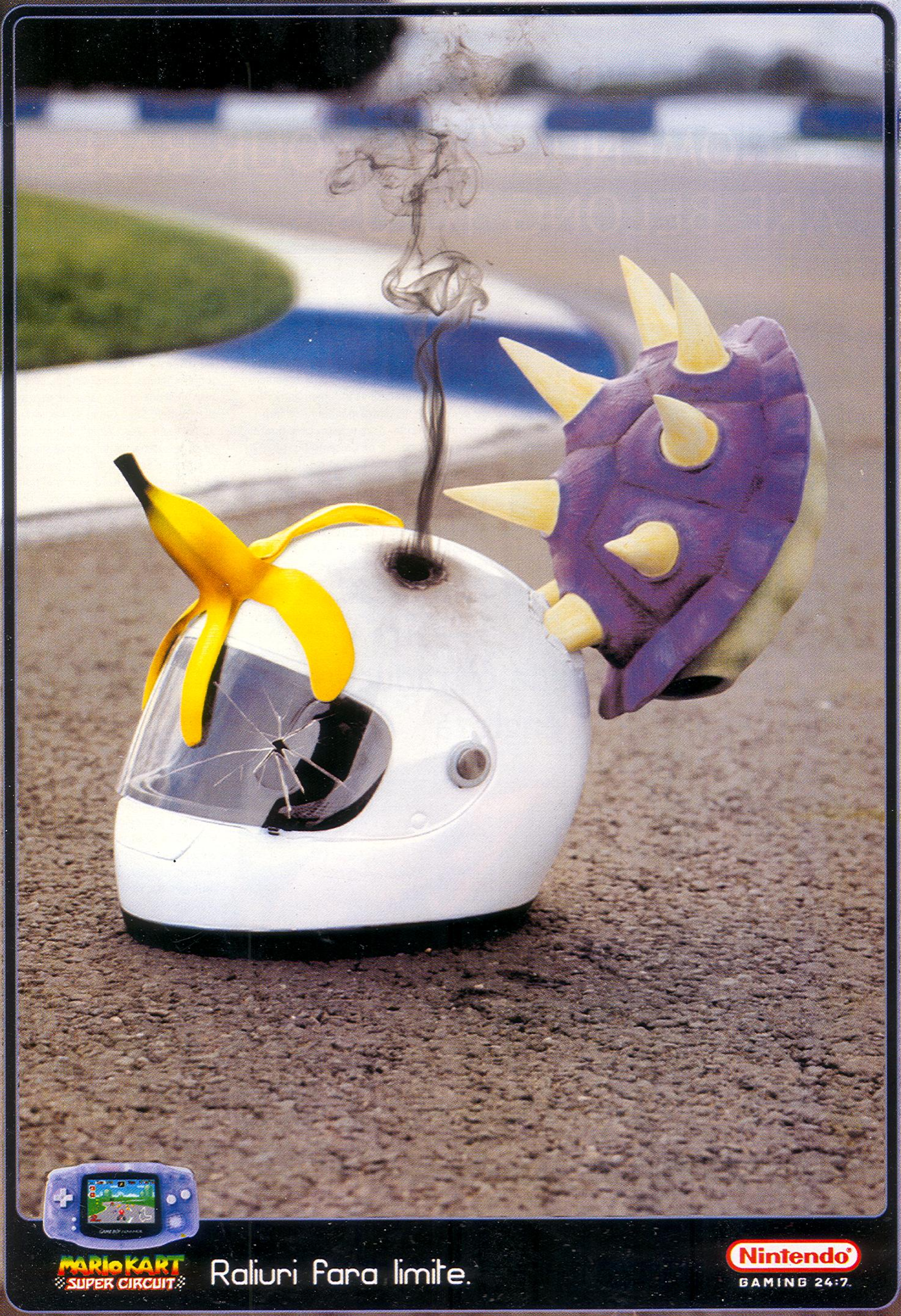


Jocul nu primește această distincție din cauză că ar fi inovator, că ar aduce ceva ce până acum nu s-a mai văzut. Distincția este acordată datorită unui multiplayer foarte reușit care ne-a ținut foarte mult în priză și care va deveni una dintre noile opțiuni pe care pasionații genului le vor avea.

Wizardry 8



Chiar dacă nu îl apreciem ca foarte original în domeniu, fiind din acest punct de vedere sub Gothic prezentat tot în această lună, Wizardry 8 are merite deosebite. El încearcă să readucă în actualitate RPG-urile clasice și continuă să țină steagul sus chiar dacă face parte dintr-o serie foarte lungă.


MARIO KART
SUPER CIRCUIT
Raliuri fara limite.
Nintendo
GAMING 24:7.

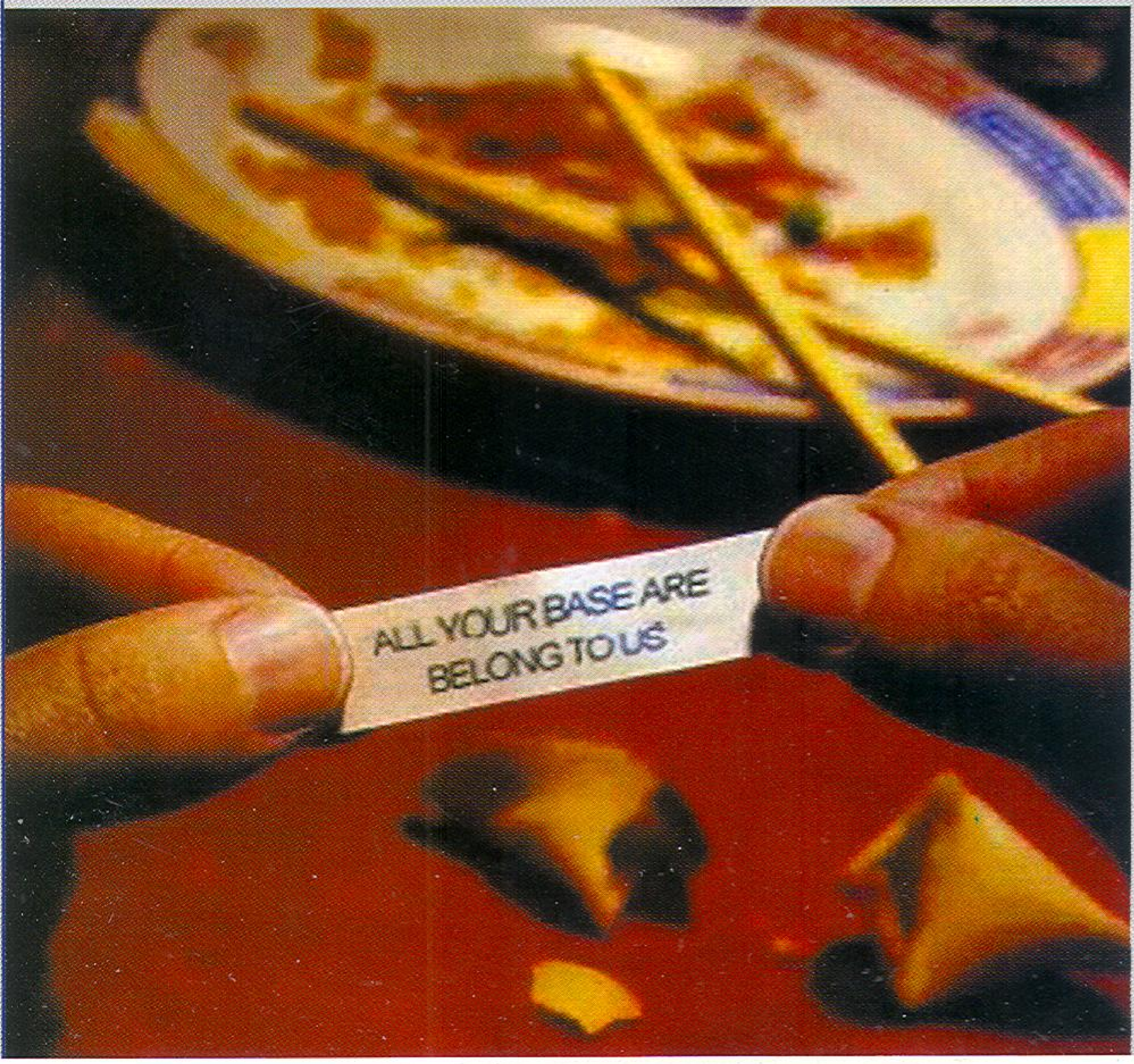
Absurdul devine contagios

FENOMENUL "ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US"



A TRECUT mai mult de un an de zile de când această propoziție a debutat pe Internet, marcând începutul unui fenomen de masă fără precedent în lumea gamerilor de pretutindeni, dar răspândindu-se fără discriminare și în afara acestui cerc limitat. Deși aparent nu are nici o semnificație aparte și nu este nici în mod explicit amuzantă, sintagma a făcut istorie, afectând mai mulți oameni decât un virus și ajungând să fie glorificată pe CNN și în publicații de talie internațională ca Time sau Boston Globe. Cei care sunt familiari cu fenomenul și au participat eventual la răspândirea lui contagioasă vor găsi în acest articol o cronologie aproximativă și o posibilă explicație. Cei care nu știu despre ce este vorba vor afla ce au pierdut. Nimic nu se pierde, totul se câștigă.

Totul a pornit de la o traducere din japoneză în engleză



Propoziția "ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US" este o maltratare neintenționată a limbii engleze, a cărei origine se găsește într-un shoot-em-up japonez pentru platformele Sega Genesis/Megadrive, pe numele său "Zero Wing". Lansat în 1989, jocul a fost tradus în engleză pentru a putea fi lansat în Europa, de vină pentru apariția sa în America de Nord sunt mai mult ca sigur căile necunoscute ale pirateriei. În joc, celebra replică este rostită de personajul negativ Cats, dar este departe de a fi singura care stârnește râsul, "They set up us the bomb", "Take off every ZIG", sau "Main screen turn on" având și ele farmecul lor. Zece ani mai târziu, când jocul este emulat pe PC, "AYB" apare pe site-ul "Zany Video Games Quotes" sub formă de GIF animat. Cei de la Overclocked.org glumesc în iunie 2000 cu ideea de a traduce și vocile personajelor în engleză. Avalanșa este pe cale să pornească.

Fenomenul capătă amploare datorită forumurilor de pe site-urile umoristice Something Awful și Stile Project, unde apare postat pur și simplu sau ca semnătură a unor membri. În septembrie 2000, un utilizator cunoscut sub numele de Starscream editează o imagine cu extraterestrul Alf vorbind la telefon și adaugă o bulă de text cu sloganul "AYB". Nu trece mult timp și în noiembrie 2000, un membru deschide topicul "ALL YOUR BASE BELONG TO US", cu o ortografie voit eronată în stilul Jeff K. Primul său mesaj este "ON THE TABLE!!!", o altă sintagmă din Zero Wing. Spre sfârșitul primei pagini începe postarea de imagini editate în Photoshop pentru a include sloganul "AYB". Prima dintre ele este un schelet din filmul Army of Darkness. Multe dintre cele ce urmează sunt adevărate capodopere ale parodiei. Imaginile sunt copiate și postate pe alte forumuri. Isteria se hrănește din ea însăși într-un cerc vicios. Apar primele două magazine online care vând mărfuri cu sigla "AYB". Pe 28 noiembrie 2000, o sumarizare a voturilor din alegerile pentru președinția S.U.A apare pe site-ul Ars Technica sub titlul "All your votes are belong to us".

Tot spre sfârșitul lui noiembrie 2000, JRR, un membru marcant al forumului Something Awful lansează melodia "Invasion of the Gabber Robots", un remix al muzicii din Zero Wing. Este prima melodie sub marca "AYB". Urmează apariția unui





CD/Album lansat pe mp3.com de Paradise Decay, album ce conține și originalul de la "Invasion of the Gabber Robots", cu permisiunea autorului.

În februarie 2001, Bad_CRC de pe forumul Tribal War lansează un videoclip Flash (http://www.planetstarseige.com/allyourbase/) ce face înconjurul lumii, răspândindu-se mai ceva ca un virus de e-mail. Tot în februarie, id Software lansează un add-on pentru Quake III: Team Arena în care apare subtil un mesaj AYB. Pe 20 ale lunii, fenomenul câștigă recunoaștere națională în Statele Unite apărând atât în ediția online cât și în cea offline a cunoscutului San Francisco Chronicle. Autori necunoscuți desenează cu cretă mesajul "ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US" pe acoperișul Universității Carnegie Mellon din S.U.A., prima mascaradă netrucată ce apare în realitate.

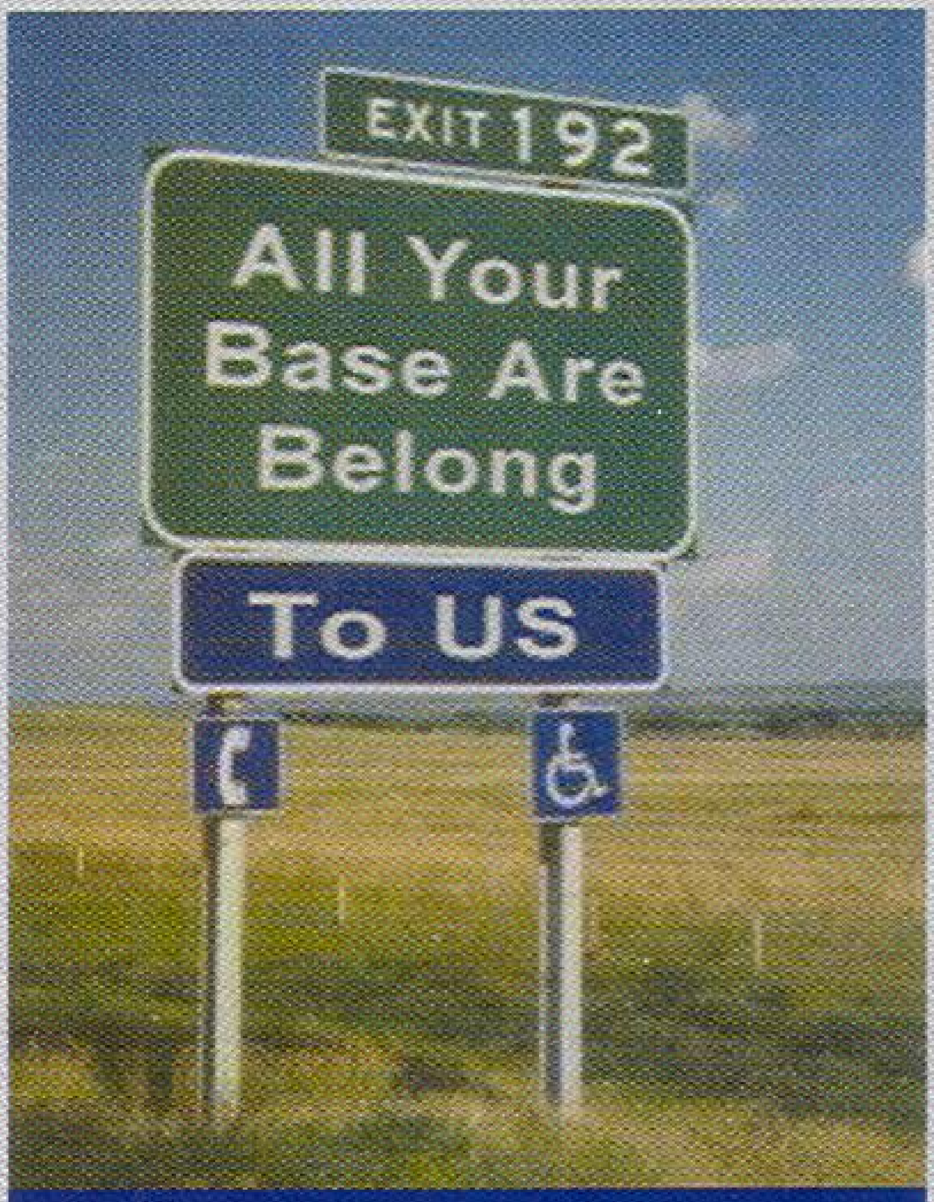
În perioada martie-aprilie fenomenul se strecoară și în restul canalelor mediatice: la radio ca glumă în emisiunea Loveline, pe CNN, VH1, ABC, Fox News, TechNews și ESPN ca știre umoristică. "AYB" este raportat în "Time", "USA Today", "LA Times" și "Boston Globe". Deși majoritatea se amuză, există voci care afirmă că s-a mers prea departe, făcându-se prea mult zgomot pentru nimic. Nebunia continuă însă netulburată.

Mesajul "AYB" apare în cele mai neașteptate locuri: pe un monitor de pe site-ul oficial HP, într-o poză cu agrafa veselă din Office XP, pe site-ul oficial al filmului "Tomb Rider". Și dacă în aceste cazuri gluma este promovată în mod surprinzător chiar de către producători, există și cazul multor site-uri vandalizate. De exemplu, în Olanda, site-urile Căilor Ferate Olandeze și Poștei Olandeze sunt sparte și cu mesaje gen "ALL YOUR POSTCODE ARE BELONG TO US" sau "ALL YOUR TRAINS ARE BELONG TO US". Site-ul care prezenta olandezilor avantajele monedei euro a fost spart pentru a include mesajul "ALL YOUR EURO ARE BELONG TO US". Mesajul mai apare sub formă de show cu lasere pe pereții căminelor Universității Bowling Green State din Ohio și scris cu vopsea pe podul Coolidge din Massachusetts.

Răspândirea "ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US" nu mai era restrânsă la lumea gamerilor. Devenise deja istorie, deși jumătate din cei care o foloseau nu aveau nici cea mai mică idee de unde pornise. Toate parafrazările, inclusiv "ALL YOUR QAEDA ARE BELONG TO US" în timpul războiului dintre Statele Unite și Afganistan și traducerea în latină "Omnis tuus castra sunt inesse nos" au augmentat efectul frazei originale. Care a ajuns până și în misiunea training din jocul Max Payne.

"All your base are belong to us" punctează sfârșitul unei ere și este ultimul manifest al unei generații de gameri de modă veche, ce își mai aduc aminte de jocurile de altă dată, jocuri care în ciuda graficii primitive și a unor traduceri defectuoase și de multe ori hilare erau superioare ca feeling și gameplay multor producții contemporane. "All your base are belong to us" a fost adoptat totodată ca slogan de noua generație de gameri, cei care își mai căutau încă o identitate într-o lume în care jocurile au devenit un mod de viață,

Perpetuarea "AYB" sfidează toate legile logicii



și printr-o coincidență bizară cu semnificația propriu-zisă a sintagmei, marchează victoria adolescenților superficiali de astăzi asupra adolescenților superficiali de altădată, aflați acum la vârsta regretelor. Victorie ce va dura până la următorul "All your base".





Laser Squad Nemesis

strategie pe ture

Format: PC • Producător: Codo Games • Publisher: N/A • Distribuitor: N/A • Apariţie: primăvara 2002

O confruntare online cu abordare originală

ÎN EPOCA de aur a entertainment-ului digital, când calculatoarele de tip ZX Spectrum sau Commodore 64 erau ultimul răcnet în materie de sisteme de jocuri pentru acasă, Laser Squadron a fost unul dintre cele mai bune jocuri multiplayer team-based pe tururi alături de RPG-ul Lords of Chaos. Target Games, firma ce a creat primul Laser Squadron, era la momentul



respectiv constituită din doi fraţi la vârsta liceului, care nu aveau ce face în timpul liber. În momentul în care au descoperit că jocurile pot aduce bani, chiar dacă foarte greu şi pe căi încâlcite, ei au fondat firma Mythos Games, care a avut un succes ieşit din comun în 1994 cu primul joc din seria X-Com. Succesele au continuat de la Rebelstar până la X-Com Apocalypse, după care Mythos Games a intrat într-un con de umbră pentru o perioadă destul de îndelungată.

Renăscută sub numele de Codo Games, firma vrea să reediteze succesul din 1984 cu remake-ul Laser Squad Nemesis. Acesta este un joc de strategie pe ture, squad-based, destinat a fi jucat online de către doi jucători, prin intermediul e-mail-ului. Conceptul este destul de original, fiind testat cu succes de mult mai simplistul Battlemail. Aflat în perioada de beta testing, acesta se bazează pe o poveste parţial asemănătoare cu cea din Laser Squad-ul original, cu diferenţa notabilă a unei rase suplimentare. Eroii principali sunt Space Marines, trupele de elită ale Federaţiei Umane, ce sunt organizaţi în unităţi compuse dintr-un amestec de soldaţi obişnuiţi, comandanţi, grenadieri, sniperi sau medici. De partea cealaltă a baricadei se găseşte The Spawn, o rasă de creaturi extraterestre vorace, care nu vor decât să se hrănească şi să se reproducă, lucru cu care oamenii nu pot fi evident de acord, atât timp cât sunt priviţi ca hrană, iar spaţiul explorat de ei este invadat cu neruşinare. Între oameni şi extratereştri se găsesc The Mechanoids, un grup de maşini inteligente create de oameni pentru a lupta împotriva creaturilor extraterestre, dar care s-au revoltat împotriva creatorilor şi au început să îşi urmeze propriile interese.

Dincolo de povestea interesantă, dar construită pe tipare de mult bătute în cuie şi de concepţia grafică originală a personajelor, jocul este atractiv, dar extrem de nepractic. Mecanica jocului se bazează momentan exclusiv pe dueluri între oponenţi, în versiunea beta neexistând nici jucători AI, nici tutoriale. Găsirea unor oponenţi se face pe baza numelui de utilizator, pe baza adresei de mail sau pur şi simplu prin lansarea unei provocări în eter, în speranţa că cineva se va îndura să accepte. Jocul fiind beta, numărul de utilizatori este limitat, dar câţiva pasionaţi pot fi găsiţi pe forumul de pe site.

Grafic, jocul nu este foarte deosebit: o perspectivă izometrică şi sprite-uri, ceea ce înseamnă că poate rula pe aproape orice sistem. Toate calculele se desfăşoară pe server, iar harta este aleasă tot de server dintr-o mare bibliotecă, pentru a evita învăţarea hărţilor de către jucători.

Prima fază este cea de plasare a unităţilor pe teren, în apropierea unei poziţii fixe de start. Unităţilor li se dau ordine de deplasare sau atac, al căror rezultat poate fi testat, după care sunt trimise. Jocul se închide. După o perioadă de timp ce variază între 5 minute şi un sfert de oră, soseşte răspunsul, mutările celuilalt combatant fiind codate automat de joc ca attachment la e-mail.

Cu toate aceste elemente Laser Squad Nemesis are potenţialul unei acţiuni strategice complexe. Cu toate acestea, lipsa unui cât de mic sistem de help îşi spune cuvântul, iar luptele se transformă în confruntări haotice unde norocul este factorul

Renaşterea unui joc clasic într-o formulă al cărei succes este greu de prevăzut: joc pe ture prin e-mail



principal în obţinerea unei victorii. Iar dacă acest lucru poate fi corectat până la versiunea finală, un aspect negativ va plana pentru totdeauna asupra jocului: disponibilitatea coechipierilor. Chiar dacă presupunem că veţi avea un cerc de prieteni care joacă cu toţii Laser Squad Nemesis, tot nu vă veţi putea pune întotdeauna de acord în privinţa coordonării: după 4 runde unul se duce să mănânce sau să se plimbe, iar celălalt aşteaptă o finalitate pentru un joc ce nu se va termina probabil niciodată, pentru că după jumătate de oră pare mult mai atractiv să începi unul nou. Ca să nu mai vorbim de harababura ce are loc atunci când joci simultan mai multe jocuri cu adversari diferiţi...

Judecând după succesul pe care l-a avut la început Laser Squadron, Nemesis ar trebui să cucerească o comunitate fidelă. Avantajul este că nu trebuie să pierzi prea mult timp cu el: muţi, vezi efectul, ai trimis mail-ul. Dezavantajul este că necesită o conexiune permanentă la Internet pe durata jocului.

Unreal Tournament 2 FPS

Format: PC • Producător: Digital Extremes • Publisher: Epic Games • Distribuitor: - • Apariție: aprilie-mai 2002



Regele neîncoronat al multiplayer-ului se întoarce

LANSAT în 1999, Unreal Tournament a cucerit instantaneu serverele de jocuri multiplayer, surclasând aparent mai popularul Quake III Arena și devenind jocul multiplayer al anului, cel puțin din punctul nostru de vedere. Digital Extremes, o firmă nu foarte cunoscută pentru realizările ei, dar care a fost alături de Epic de la bun început, lucrează de ceva vreme la Unreal Tournament II. După informațiile care au apărut pe Internet, se pare că acesta va avea la momentul apariției același efect devastator asupra concurenței ca și primul din serie.

El va apărea înaintea lui Unreal Championship, un joc în mare parte asemănător, destinat platformei XBox, cu care are în comun numeroase porțiuni de cod. Cuplul Unreal Tournament II-Unreal Championship va fi urmat de un titlu realizat in-house de Epic și intitulat Unreal Warfare.

Deși povestea nu a fost niciodată importantă pentru acest gen de jocuri, ea există undeva în fundal și în UT II: într-un viitor îndepărtat (firește), o rasă de extratereștri foarte avansați organizează confruntări între șase rase de pe cinci lumi diferite. Fanii vor remarca o asemănare izbitoare cu premisele din primul UT, unde jucătorii erau concurenți într-un show televizat. Asemănările nu se opresc însă aici: UT II va include iritantul Translocator, care transformă multiplayer-ul într-o leapșă pe teleportatea, dar, ca aspect pozitiv, va avea inclus și un excelent editor de niveluri ce va încuraja producția de moduri.

Diferențele apar la nivelul personajelor și gameplay-ului. Vor fi prezente 6 rase: Aliens, Juggernauts, Egyptians, Nightmare, Mercs și Automatons, ce totalizează peste 26 de modele, cu multiple skin-uri pentru fiecare dintre ele.





Surprinzător sau nu, indiferent de rasă, jucătorul va avea la dispoziție aceleași opt arme, toate cu două moduri de foc: impact hammer, assault rifle, link gun, shotgun, minigun, flak cannon, rocket launcher și sniper rifle. Se observă imediat câteva dispariții semnificative, cum ar fi pistolul, razor gun-ul, bio rifle-ul. Link gun-ul este similar cu plasma rifle din primul UT, dar cu o dăugire semnificativă: trei jucători își pot "conecta" armele pentru a conferi jucătorului central o mai mare putere de atac.

Modurile de joc multiplayer vor rămâne în mare parte aceleași (Deathmatch, Capture the Flag și Domination), modul Assault fiind înlocuit cu Bombing Run, în care scopul este de a lua o bombă dintr-un loc și a o activa în altul. Nu mai există pachete de armură, muniție sau sănătate. Încărcarea atributelor respective se va face pe platforme de reîncărcare dedicate.

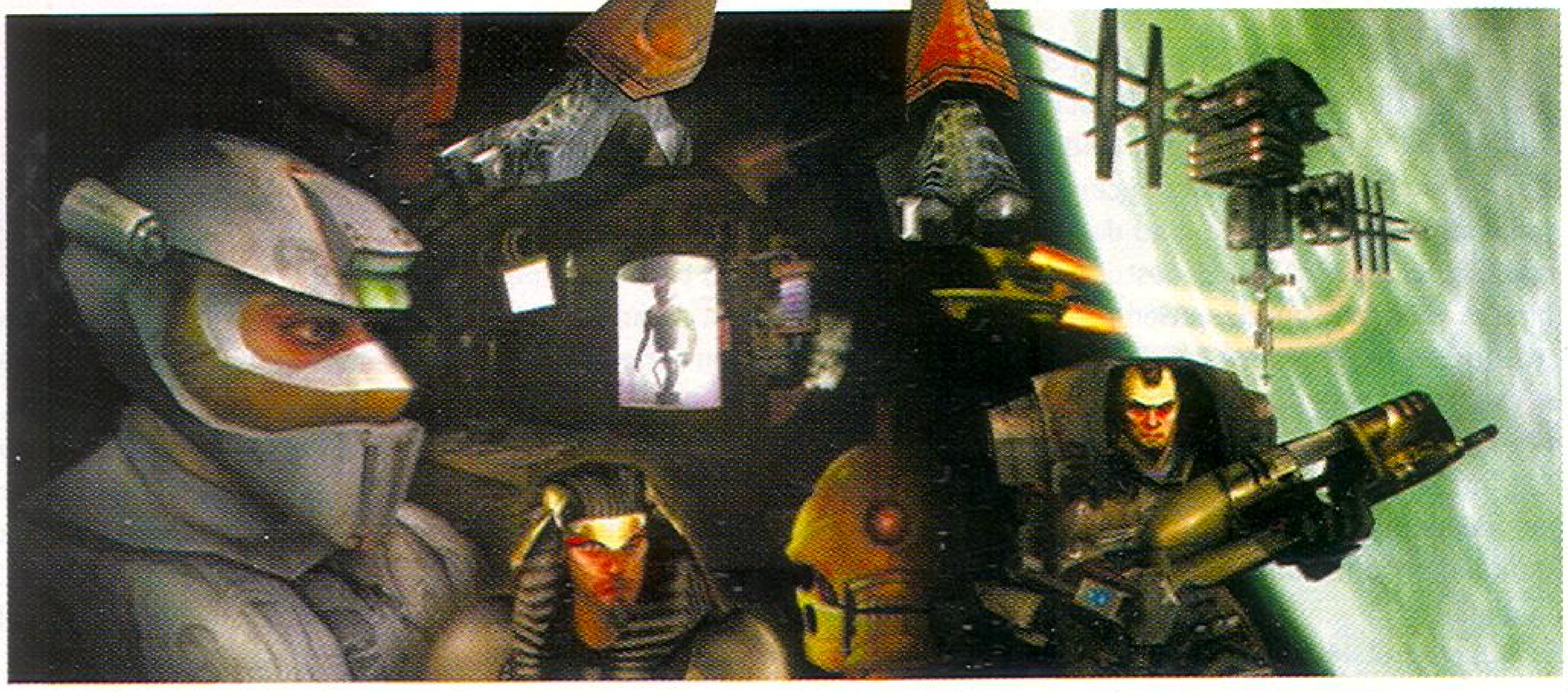
Jocul single player a fost fundamental schimbat permițând managementul echipelor prin cumpărarea de luptători și îmbunătățirea caracteristicilor acestora ca într-un RPG. Jucătorul va participa la competiții de trei niveluri de dificultate (colonial, world și empire) ce se vor desfășura pe 30 de hărți plasate în medii foarte diferite: lumi acoperite de gheață sau de lavă, junglă, stații spațiale, deșerturi, etc.

Grafic, jocul va arăta excelent, atât texturile cât și modelele fiind foarte detaliate. Animațiile vor atrage în mod special atenția, datorită unui sistem sofisticat de animație scheletală gestionat prin expresii matematice. Acesta conferă numeroase posibilități ca animația de schimbare a armei diferă în funcție de rasa personajului, de arma schimbată și de ceea ce făcea în momentul respectiv. De asemenea, personajul nu va muri sau nu va cădea de două ori în același fel, iar dacă se lovește de obiecte în cădere se va hurduca în mod realist. În plus, au fost adăugate o serie de mișcări speciale, împărțite în două categorii: unele care necesită energie pentru a fi folosite (speed, beserk) și unele care nu necesită energie (strafe dodge, double jump).

Dacă toate aceste elemente se vor constitui într-un tot de calitate, rămâne de văzut.

Programat pentru apariție în mai-iunie anul acesta, Unreal Tournament II nu va avea la lansare nici un adversar redutabil: CounterStrike este pe moarte, Tribes 2 nu a prins mai deloc, Return to Castle Wolfenstein nu este cu mult mai popular, iar Medal of Honor: Allied Assault nu are prea multe speranțe.

Așteptare plăcută.

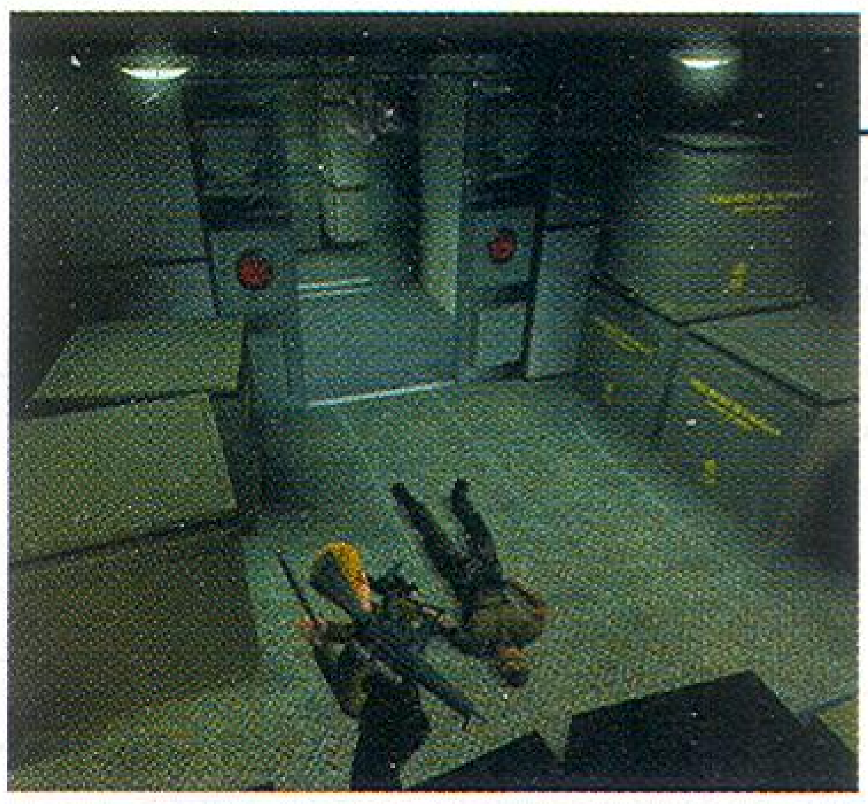


CONSEAL

third person shooter

Format: PC • Producător: **Similis** • Publisher: **N/A** • Distribuitor: **N/A**
Apariţie: **sfârşitul 2002**





Şi femeile fac armată

KITTY Hawk este o nouă eroină ce se va adăuga panopliei de personaje feminine memorabile ce s-au perindat în trecutul apropiat pe ecranele noastre: Lara Croft (Tomb Rider), Julie Strain (Heavy Metal: FAKK), Kate Archer (No One Lives Forever). Ea va fi în rolul principal dintr-un joc de acţiune third-person produs de Similis, o firmă germană al cărei portofoliu se reduce la versiunea pentru Apple a Settlers 2 şi diverse versiuni de Moorhun pentru PlayStation şi Game Boy.

Kitty Hawk va fi singura ce va scăpa ca prin minune după ce elicopterul în care se află întrega echipă este avariat de atacatori necunoscuţi deasupra unei insule din Pacific şi se prăbuşeşte în junglă. Primul ei obiectiv va fi să găsească un radio prin intermediul căruia să anunţe incidentul comandanţilor direcţi şi să ceară ajutor. Situaţia se va complica rapid şi Kitty va trebui să dejoace planurile malefice ale unui ofiţer cunoscut doar sub porecla de "Colonelul", avându-l ca singur aliat pe doctorul Spinner, un savant excentric ce se ascunde de soldaţii aflaţi în subordinea "Colonelului". Numele de CONSEAL este un amestec între scrierea fonetică a verbului "to conceal" - a se ascunde şi acronimul S.E.A.L. ce desemnează unităţile paramilitare americane (SEa, Air, Land). Numele sumarizează totodată şi acţiunea jocului: Kitty Hawk va trebui să se furişeze pentru a supravieţui şi a-şi îndeplini misiunea. Ea este departe de a fi o super-eroină: ca pilot de elicopter, a avut parte doar de antrenamentul militar de bază şi uneori sunt de ajuns două gloanţe pentru a admira mesajul Game Over. Iar insula este plină ochi de soldaţi şi trupe speciale.



Modul de control al lui Kitty va fi similar cu controlul lui Snake din Metal Gear Solid, ceea ce este un lucru bun, mai ales dacă ţinem cont că producătorii promit mai multe acţiuni posibile.

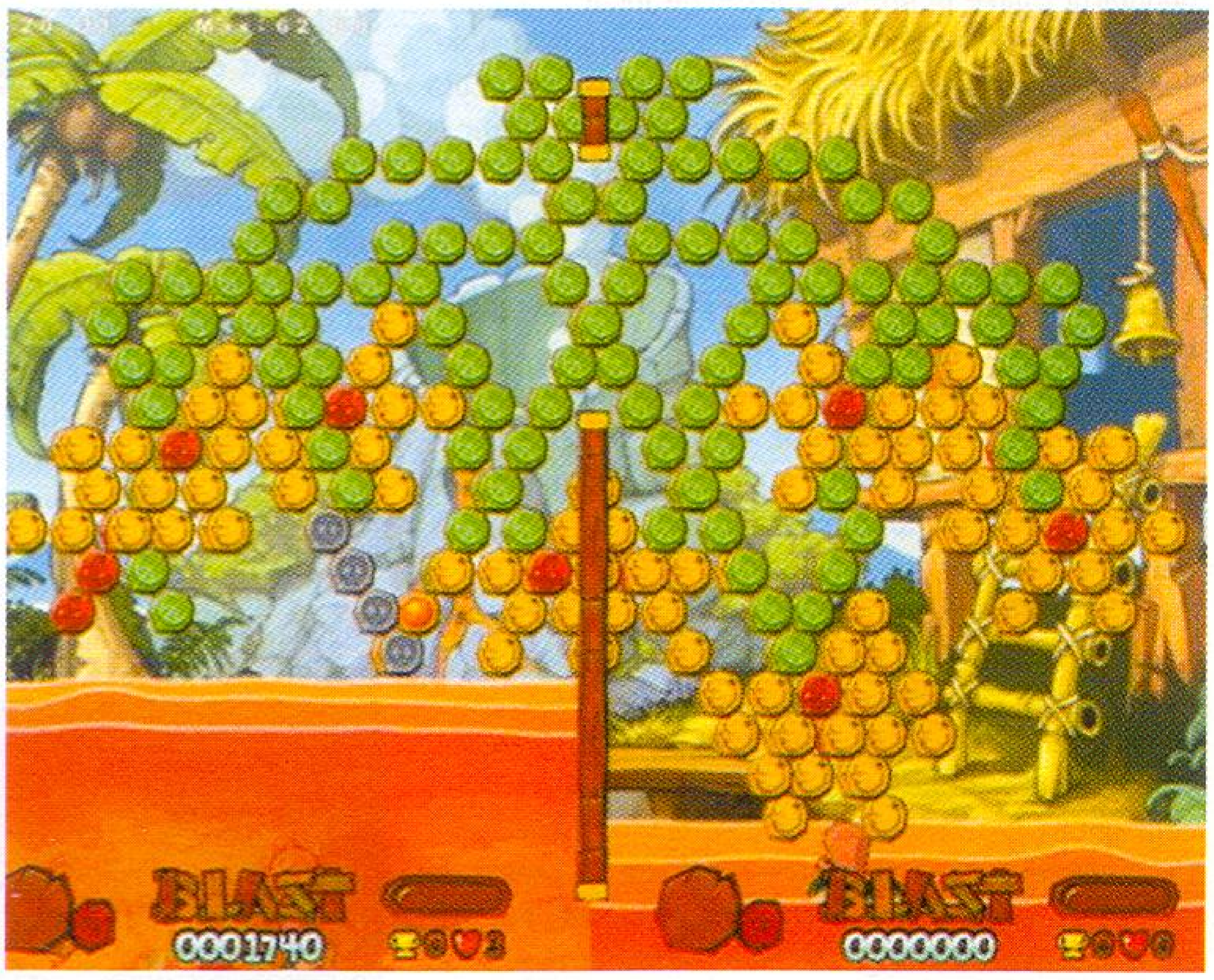
AI-ul inamicilor va fi similar cu cel din seria Commandos: ei vor avea o rază vizuală şi auditivă, vor putea striga după ajutor şi vor reacţiona la vederea camarazilor ucişi. Vizual lucrurile stau fireşte şi ele foarte bine (cel puţin teoretic): motorul grafic este performant (suportă un maxim de 200.000 de poligoane per frame) şi va permite o combinaţie de niveluri indoor şi outdoor fără probleme de tranziţie.

Lucrul la joc a început în mai 2000 şi lansarea pe care o aşteptăm cu interes este stabilită cândva în primăvara anului acesta.

Worms Blast

arcade/strategie

Format: PC • Producător: **Team 17** • Publisher: **Code Masters**
Distribuitor: **Best Distribution** (01-345.55.05) • Apariţie: **primăvara 2002**



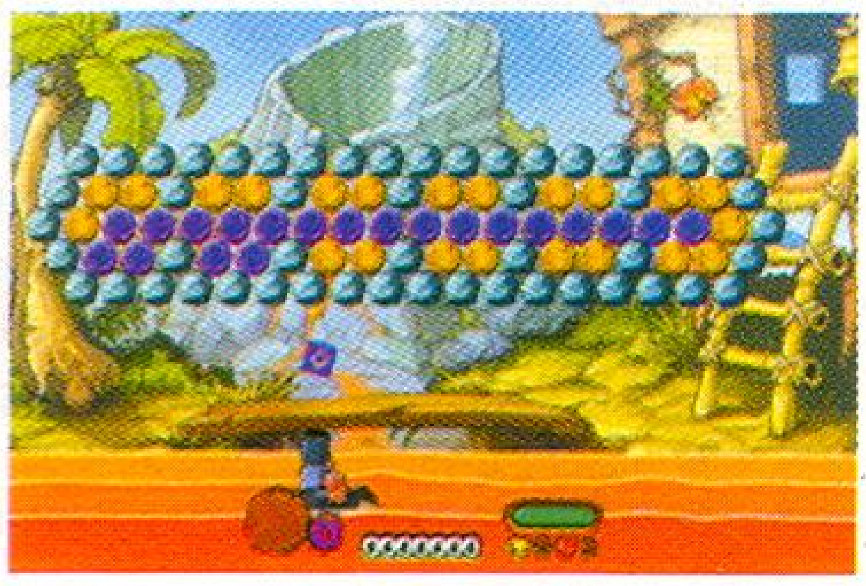
Concept action-puzzle în seria Worms

FANII Worms vor fi cu siguranţă surprinşi de următorul titlu din serie. Worms Blast va fi un joc original şi complet diferit de cele precedente. Genul din care face parte este destul de greu de stabilit, dar se încadrează destul de bine în categoria puzzle action din care mai fac parte Dr. Mario, Puzzle Bobble şi eventual Arkanoid. Team 17 a renunţat la deja depăşitul motor grafic 2D, intrând în era 3D. Doar din punct de vedere grafic însă, acţiunea jocului limitând în continuare axele de mişcare la două.

Jucătorul va controla în acest joc un singur personaj, care nu este neapărat un vierme, aflat într-o barcă ce poate fi deplasată pe apă în cadrul unui singur ecran. Cei care concluzionează că a cam dispărut varietatea de altă dată ar trebui să nu se grăbească. Jocul promite să fie la fel de inventiv ca şi cele de până acum. Doar diferit.

Jucătorul are la dispoziţie nouă personaje (dintre care trei sunt blocate la începutul jocului) printre care îi veţi regăsi pe viermele Boggy B şi pe sora lui. Alte apariţii vor fi un porumbel, o oaie, o cârtiţă şi o bătrânică, personaje care au jucat rolul de arme vii în celelalte jocuri din serie. Acţiunea se va reduce la distrugerea strategică a unor blocuri colorate, folosind un arsenal variat: cunoscutele Bazooka şi Dynamite, precum şi unele arme noi cum ar fi Laser Beam şi Sea Monster. Bonusuri vor exista în continuare în cufere sau vor putea fi câştigate prin acumularea de stele sau completarea cuvântului "BLAST". Atracţia principală va fi oricum multiplayerul, pentru care ni se promit mai multe moduri de joc.

Dacă jocul va fi pe placul fanilor, asta rămâne de văzut. Oricum, Team 17 are în lucru un alt Worms 3D care promite a fi mult mai fidel conceptului original.

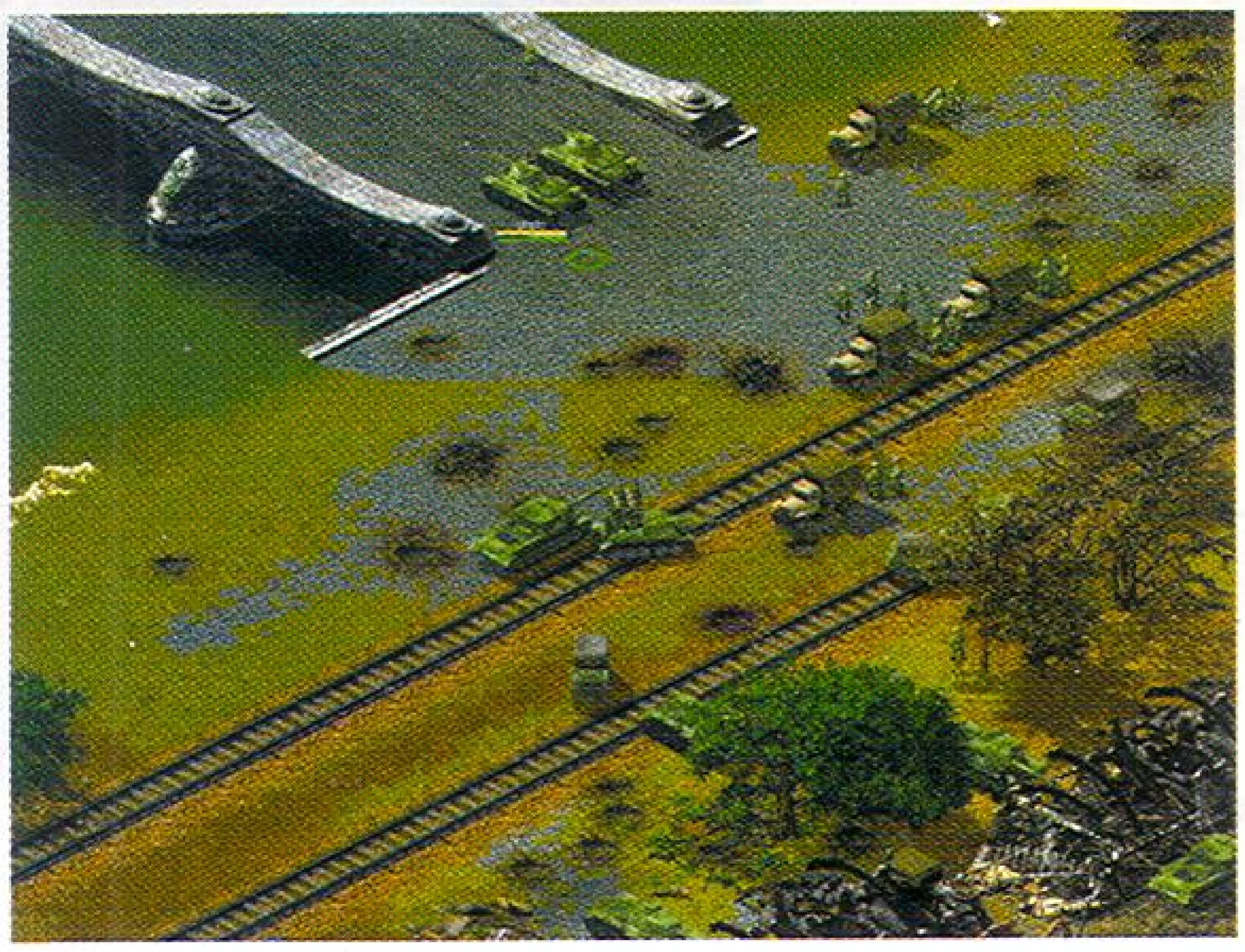


Sudden Strike 2

RTS

Format: PC • Producător: Fireglow • Publisher: CDV • Distribuitor: N/A • Apariție: vara 2002

UNUL dintre cele mai atractive și originale jocuri de strategie în timp real din ultimul timp, Sudden Strike punea jucătorii la comanda forțelor aliate sau ale nemților într-o serie de bătălii care aveau loc pe fronturile de vest și de est din Europa, în timpul celui de-al doilea război mondial. Continuarea adaugă o nouă forță de partea Axei (Japonia), aduce o serie de hărți noi (dintre care o parte cu junglă) și numeroase îmbunătățiri ale gameplay-ului, dintre care se remarcă apariția echipajelor în vehicule, un nou model de damage, mai realist decât anteriorul. Unități noi vor fi disponibile pentru toate părțile implicate în conflict: Rusia, SUA, Germania și Marea Britanie. Substratul istoric va avea o contribuție mult mai importantă la atmosfera și acțiunea jocului. Realismul va fi îmbogățit printr-o serie de noi posibilități tactice inspirate din confruntări militare propriu-zise.



Japonia intră și ea în război



American McGee's Wizard of Oz

acțiune/aventură

Format: PC • Producător: American McGee • Publisher: Carbon6 • Distribuitor: N/A • Apariție: primăvara 2003

Plăsmuirile sinistre ale imaginației

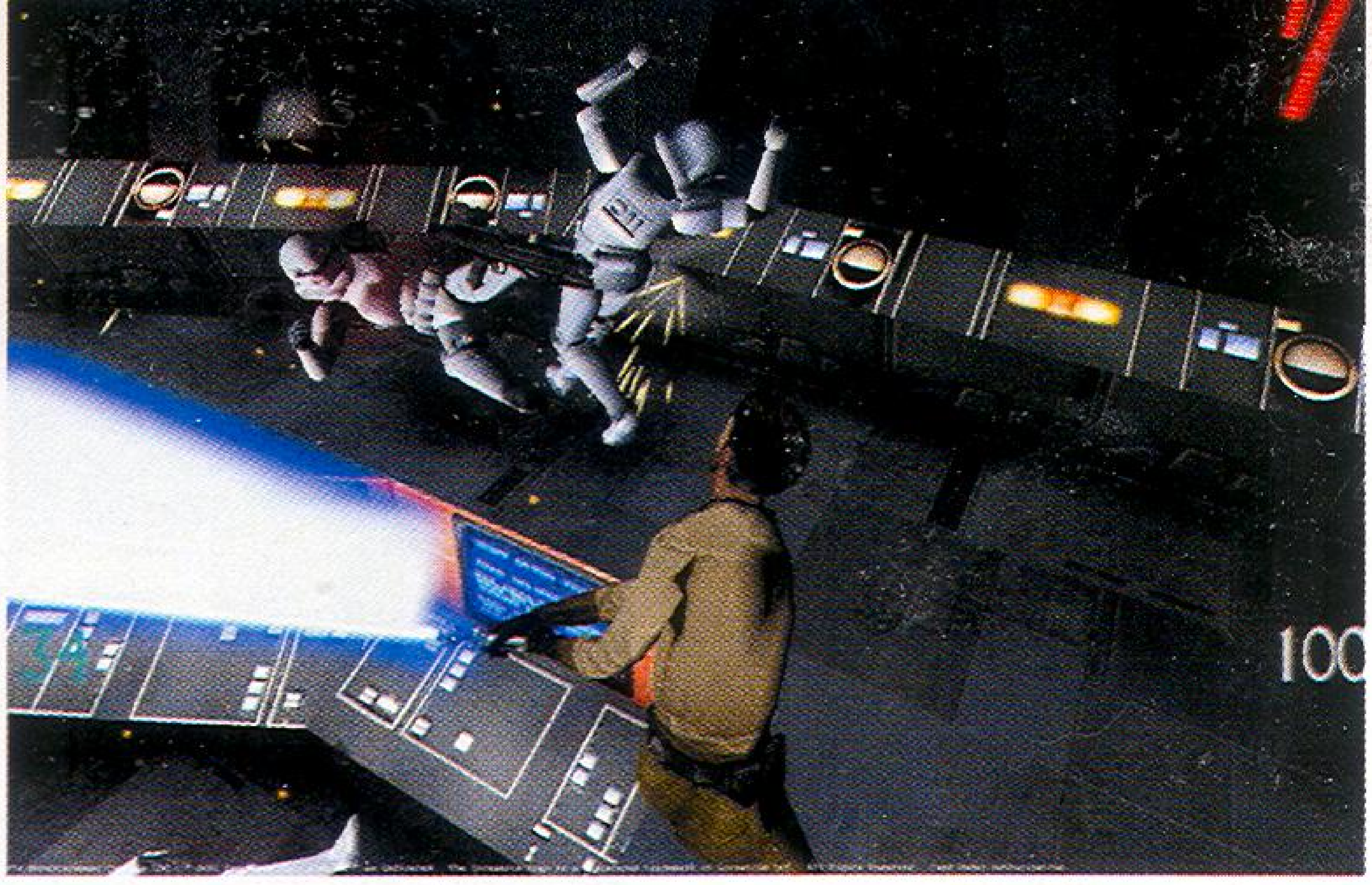


DUPĂ lansarea violentei interpretări a poveștii lui Lewis Caroll, "Alice în Țara Minunilor", American McGee are în plan un nou coșmar electronic. De data aceasta ținta este "Vrăjitorul din Oz", o populară poveste scrisă de L. Frank Baum. În joc, Orașul de Smarald este atacat de maimuțe zburătoare înarmate cu pietre și sulițe și dotate cu gheare și dinți de temut. Citat de revista Wired, American McGee declară că a fost influențat de copilăria sa, fiind părăsit la 16 ani de mama sa. "Din cauza experiențelor nefericite prin care am trecut am o viziune macabră asupra poveștilor", a declarat el.

La doar 29 de ani el a cunoscut un succes deosebit cu originalul Alice și a fondat firma Carbon6 alături de Dave Taylor și alte nume sonore din industria jocurilor și a filmului. Jocul Wizard of Oz este programat pentru lansare la jumătatea lui 2003, cam în aceeași perioadă când va apărea o ecranizare a "Alice in Wonderland" bazată pe interpretarea lui American McGee.

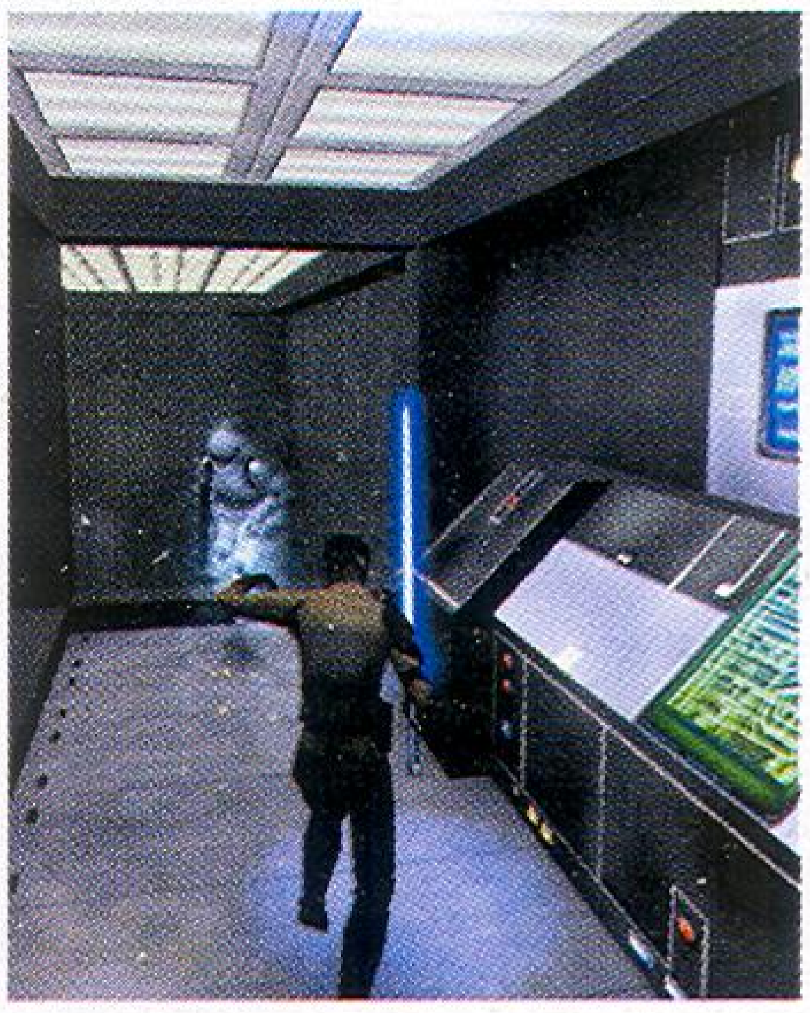
Jedi Knight II: Jedi Outcast

FPS



Format: **PC** • Producător: **Raven** • Publisher: **Lucas Arts**
Distribuitor: **Monosit** (01-330.63.52) • Apariţie: **primăvara 2002**

Moştenirea fenomenului Star Wars



ÎNTRE succesul lui Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II din 1987 şi lansarea Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, programată pentru martie anul acesta, au trecut cinci ani. Cinci ani înseamnă enorm în domeniul jocurilor şi cu greu se poate spune că cele două titluri vor avea multe asemănări în afara unui concept general şi personaje comune. Şi în joc au trecut câţiva ani de când Kyle Katarn, eroul din primul Jedi Knight i-a eliminat pe Jerec şi banda lui de Dark Jedi, răzbunând cu această ocazie şi moartea tatălui său. El a pus deoparte sabia laser şi şi-a lăsat puterile să lâncezească, fiind îngrijorat că folosirea lor l-ar putea împinge către o morală pervertită a răului, denumită plastic de americani The Dark Side.

Jedi Outcast este un proiect comun Lucas Arts/Activision şi este dezvoltat de Raven Software pe baza unui motor de Quake III modificat considerabil. Modelele personajelor, armele şi animaţiile sunt create în SoftImage, iar arhitectura şi restul obiectelor din decor sunt construite cu 3D Studio Max 4.2.

Spre deosebire de titlul anterior, unde jucătorul putea alege între bine şi rău, în Jedi Outcast, Kyle este dedicat binelui, uciderea civililor nevinovaţi reducând considerabil cooperativitatea NPC-urilor. Alături de Kyle Katarn va mai apărea şi Jan Ors, acolita sa din primul Jedi Knight, care va juca un rol mai important atât în poveste cât şi în joc. Acţiunea propriu-zisă se va desfăşura în opt locaţii cu mai multe subniveluri, ce vor fi populate de mai multe NPC-uri, producătorii asimilând opinia celor care criticau goliciunea nivelurilor din primul Jedi.

Jedi Outcast va include 8 tipuri de utilizări ale forţei, incluzând clasicele Force Pull, Force Jump şi Force Push, dar şi unele noi ca Jedi Mind Trick, un nume pompos pentru controlul mental. Lupta cu sabia laser a fost şi ea îmbunătăţită, pe lângă blocarea razelor laser sabia putând fi aruncată şi controlată în aer pentru a ucide atacatorii, sau folosită pentru a tăia găuri în uşi. În stadiul actual al engine-ului se pot secţiona membrele inamicilor cu sabia, dar nu se ştie dacă acest feature interesant va supravieţui în varianta finală. Pentru modelare şi animaţie se foloseşte sistemul GHOUL 2, un hibrid între GHOUL, folosit în Soldier of Fortune, şi Carcass, sistemul folosit în Star Trek Elite Force. GHOUL 2 permite detectarea foarte precisă a locaţiei impactului la nivel de poligon şi conformarea graţioasă a modelelor în jurul oaselor.



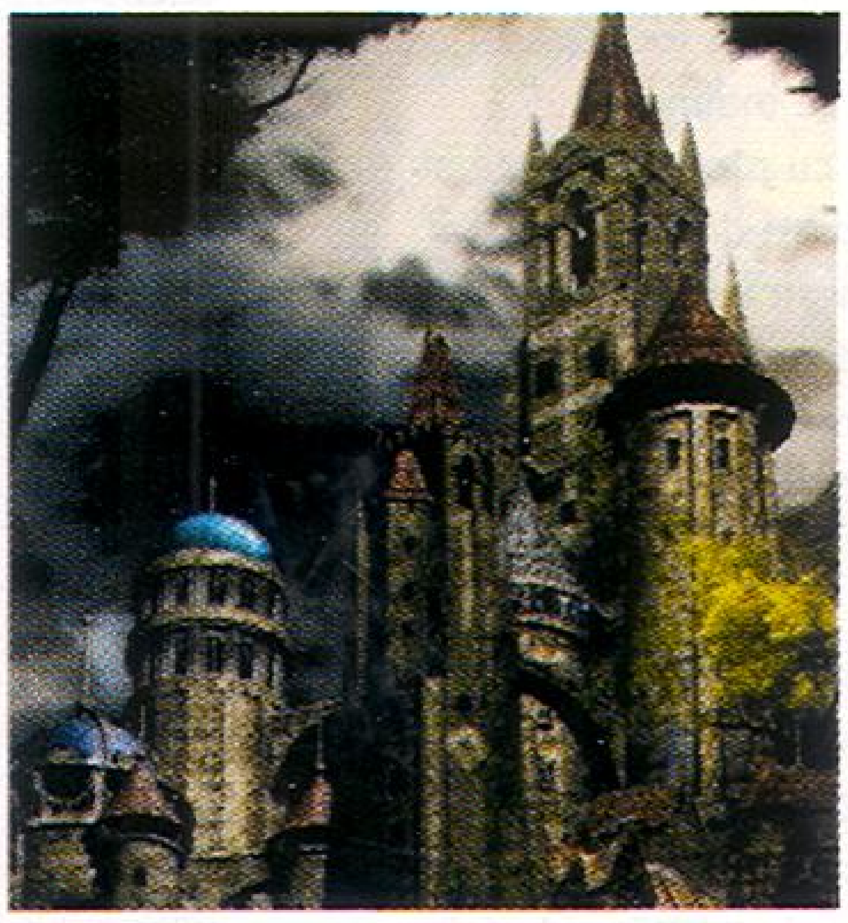
Disciples 2: Dark Prophecy

RPG

Format: **PC** • Producător: **Strategy First** • Publisher: **Strategy First** • Distribuitor: **N/A** • Apariţie: **vara 2002**

Un posibil concurent pentru Heroes IV

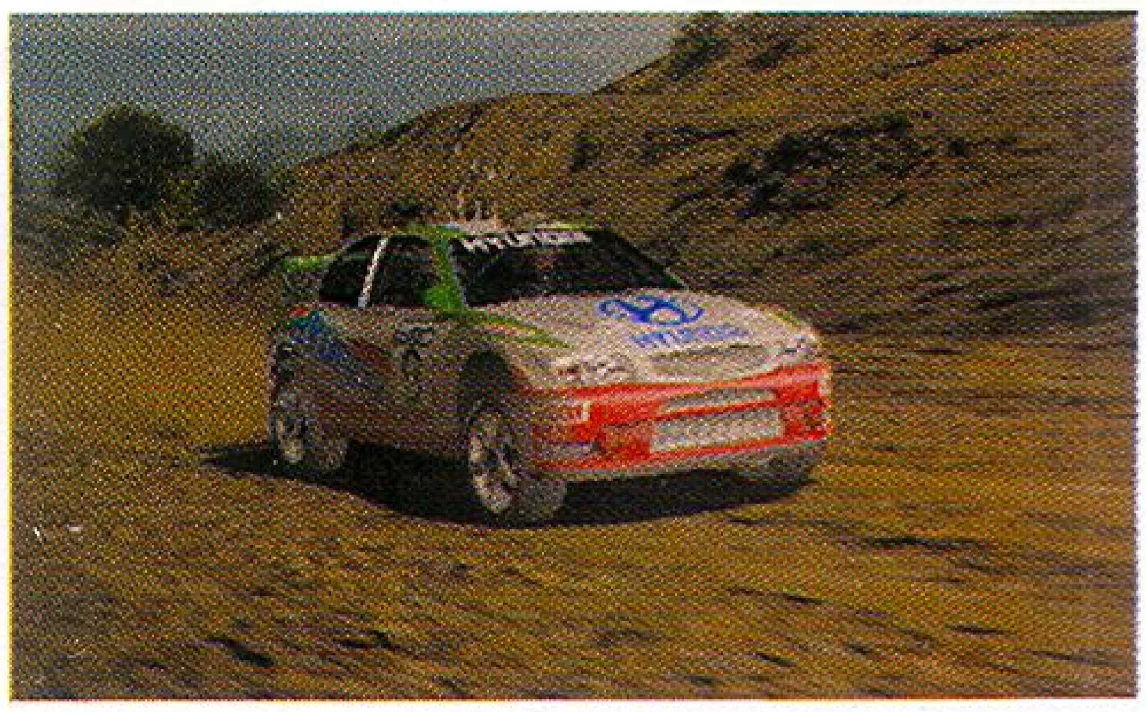


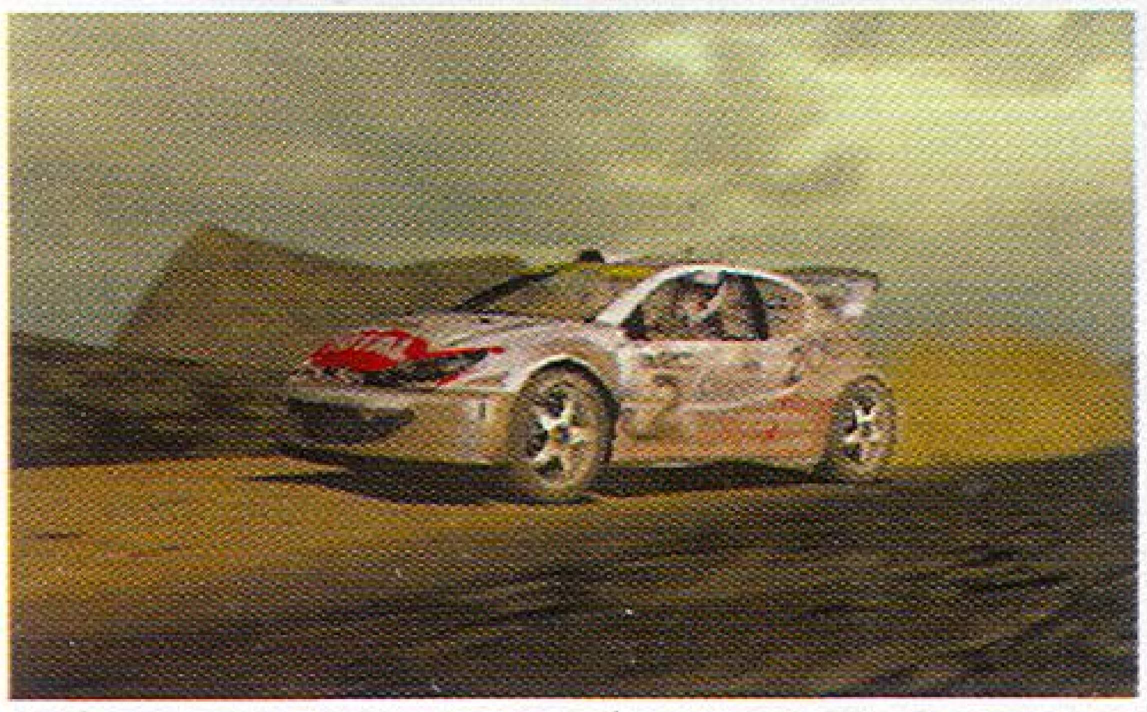


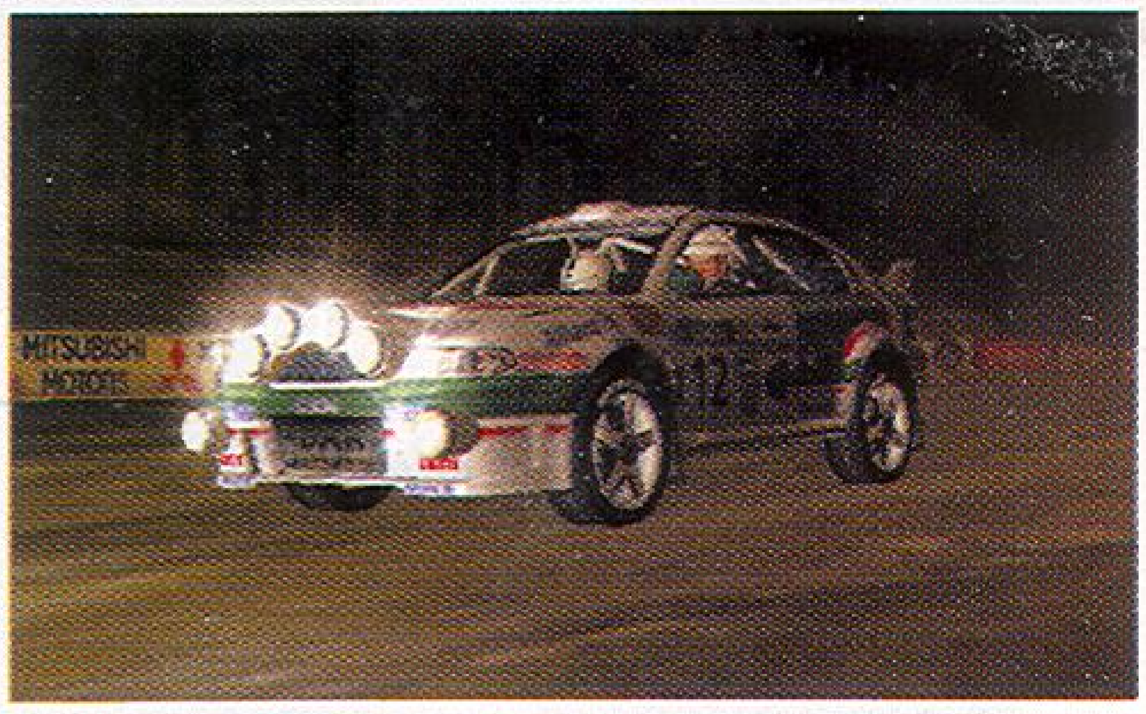
DISCIPLES: Sacred Lands a trecut aproape neobservat când a apărut acum trei ani. Grafica era departe de standardele perioadei, iar acţiunea jocului era suficient de apropiată de cea din seria Heroes încât mulţi să îl poată categorisi drept o clonă nereuşită de Heroes II. Cu toate acestea asemănările erau doar de suprafaţă, mecanica jocului fiind complet diferită iar grafica, deşi pixelizată şi nefinisată în joc, beneficia de interfaţă şi portrete desenate de mână.

Disciples 2 va readuce în prim plan lupta pentru supremaţie a celor patru rase din jocul original: Human Empire, Dwarven Mountain Clans, Undead Hordes şi Legions of the Damned. Oamenii sunt singurii care au vraci vindecători, dwarfii sunt lenţi dar puternici, damnaţii sunt cei mai rapizi, iar Undead Hordes sunt echilibraţi din toate punctele de vedere. Unităţile fiecărei rase câştigă experienţă în urma bătăliilor şi evoluează pe căi diferite în funcţie de ce clădiri sunt construite în unicul castel al jucătorului. Continuarea va aduce o grafică îmbunătăţită (800x600 şi numeroase efecte speciale) în timp ce interfaţa şi portretele personajelor vor fi pictate manual. Va fi implementat şi un sistem de evenimente scriptate asemănător cu cel din Heroes, ce va surprinde jucătorul cu întâmplări gen ambuscade sau descoperirea unor artefacte ascunse. Modurile de joc disponibile vor fi Saga, Single Quest şi Multiplayer, eroii din Saga putând fi exportaţi în Single Quest şi (posibil) în multiplayer.

Dacă jocul va reuşi să apară înainte de Heroes IV, există şanse mari să aibă succes. Dacă însă Heroes IV îl va întrece în cursa către lansare, nu întrevedem multe şanse pentru Disciples 2, nici chiar cu aportul puţinilor fani fideli.





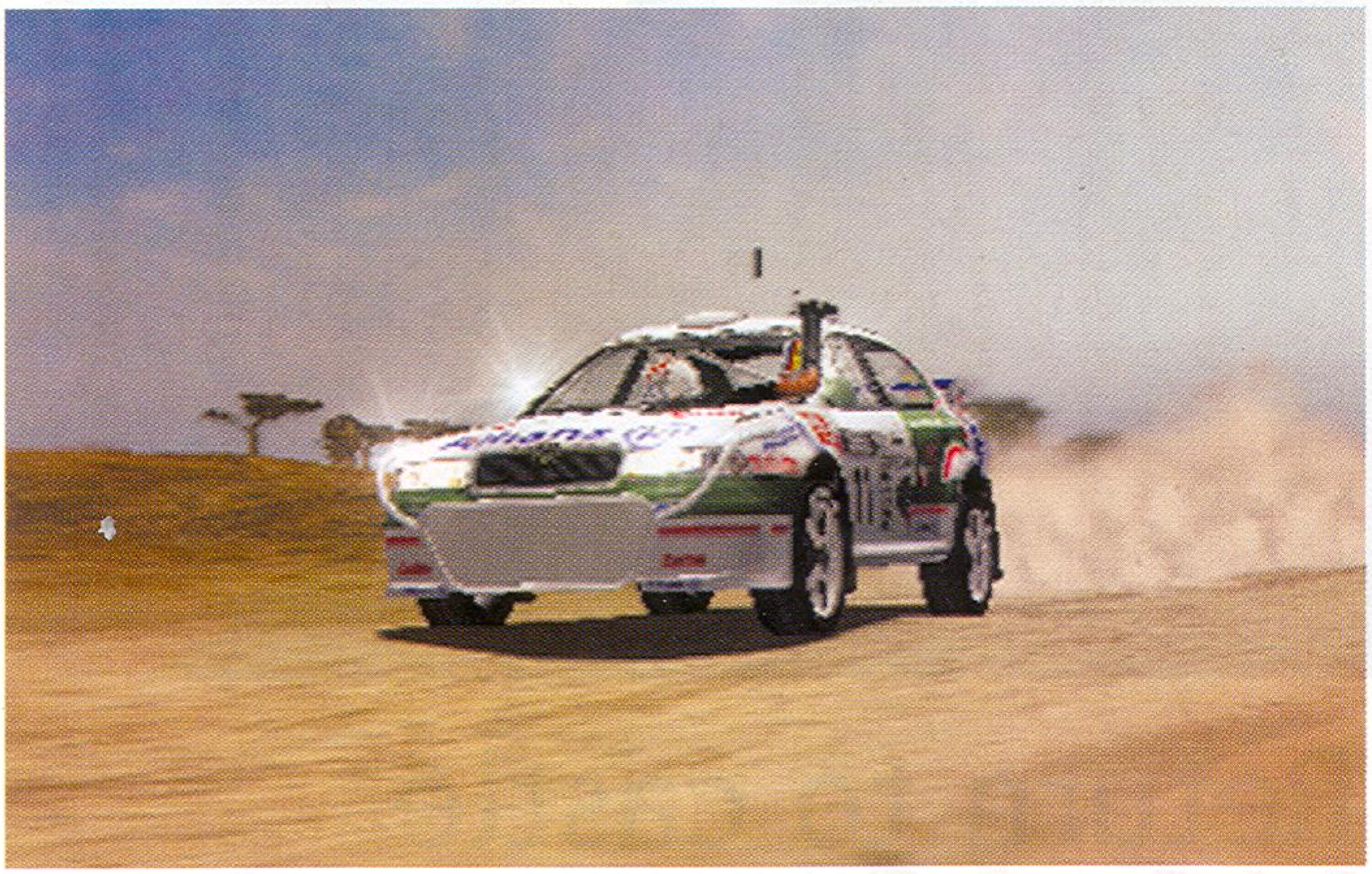


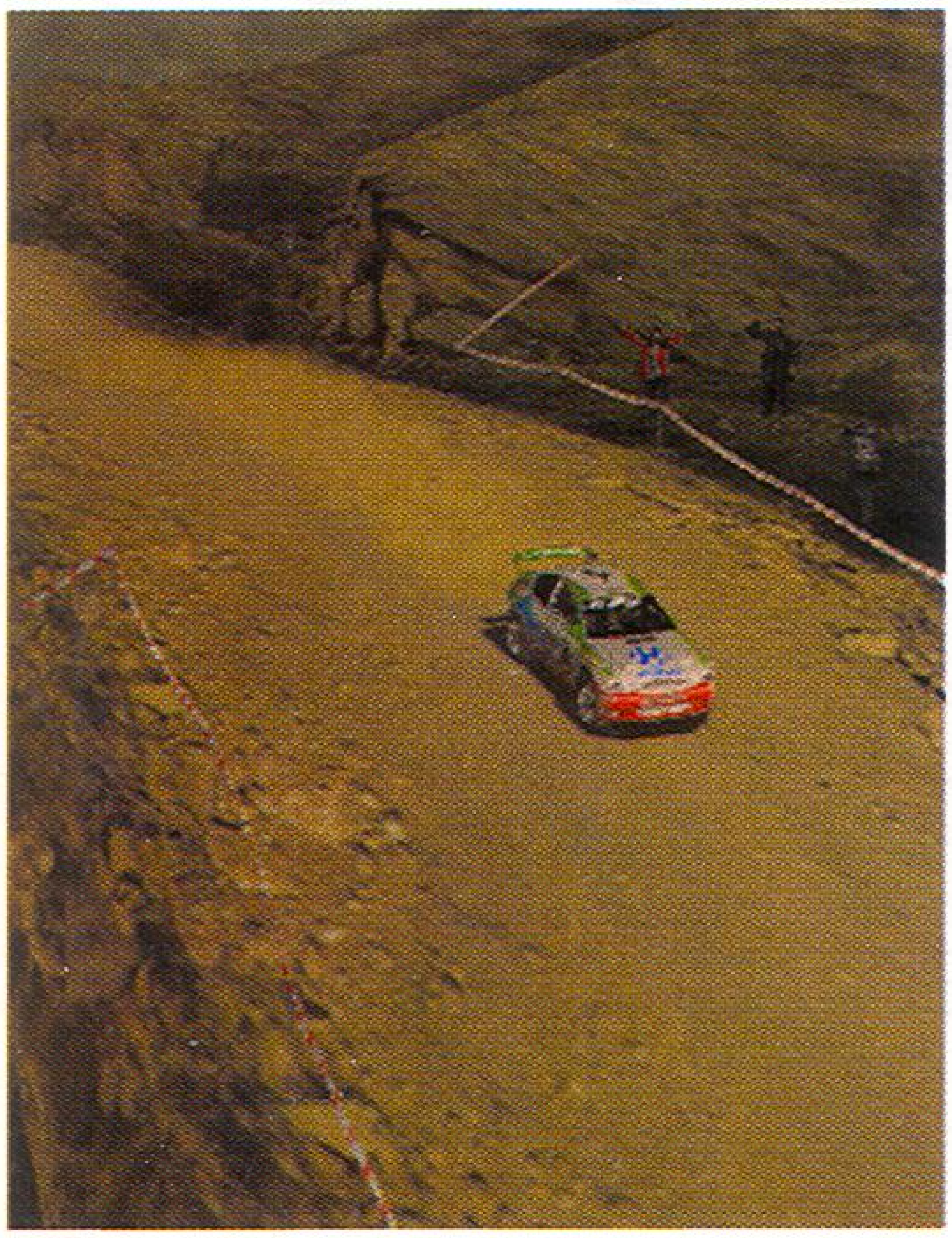
World Rally Championship 2001

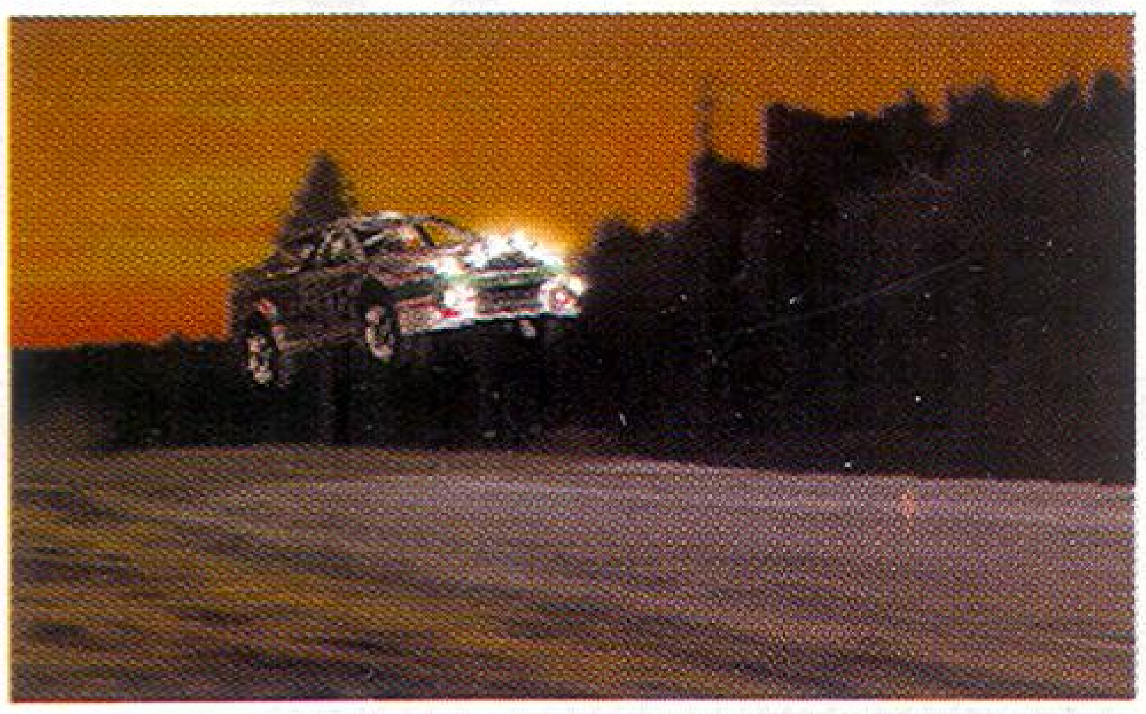
raliuri

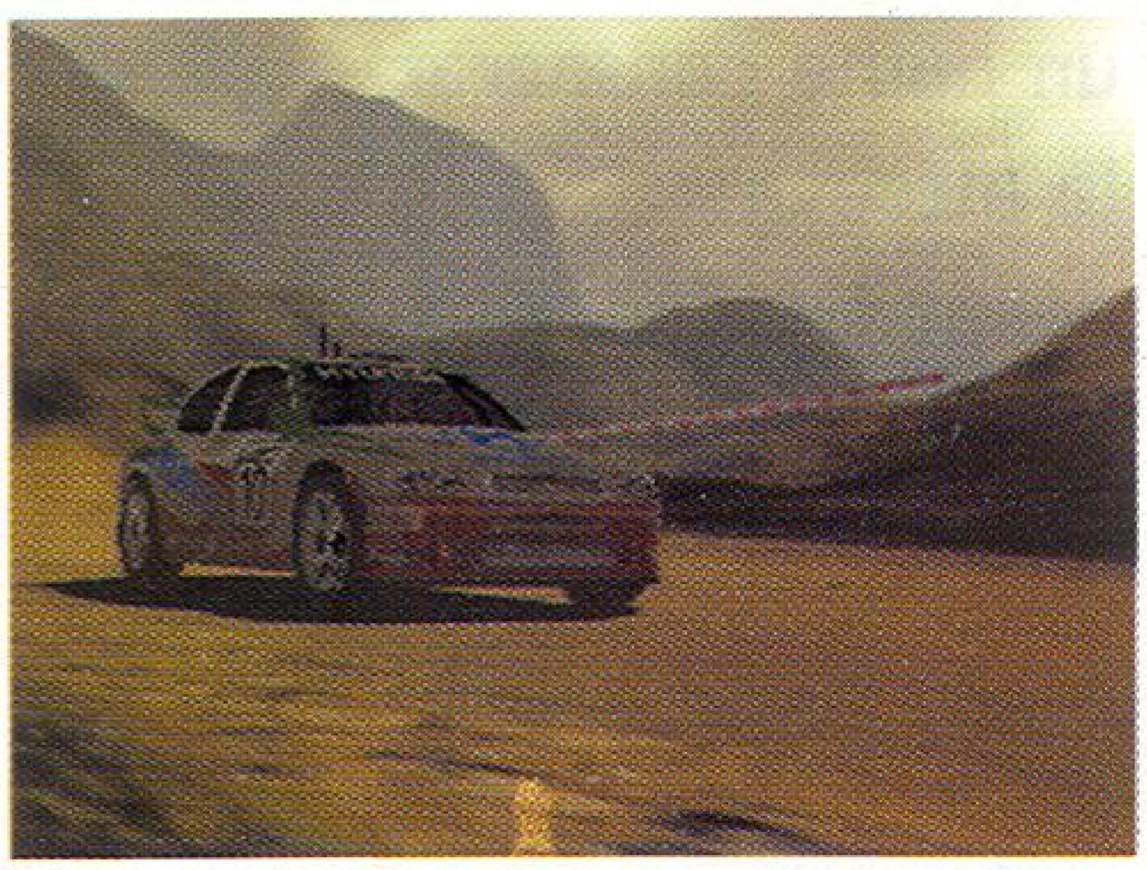
Format: PlayStation2 • Producător: Evolution Studios • Coordonator import: Sony Overseas (01-224.47.10)

Raliuri care inițial par foarte interesante









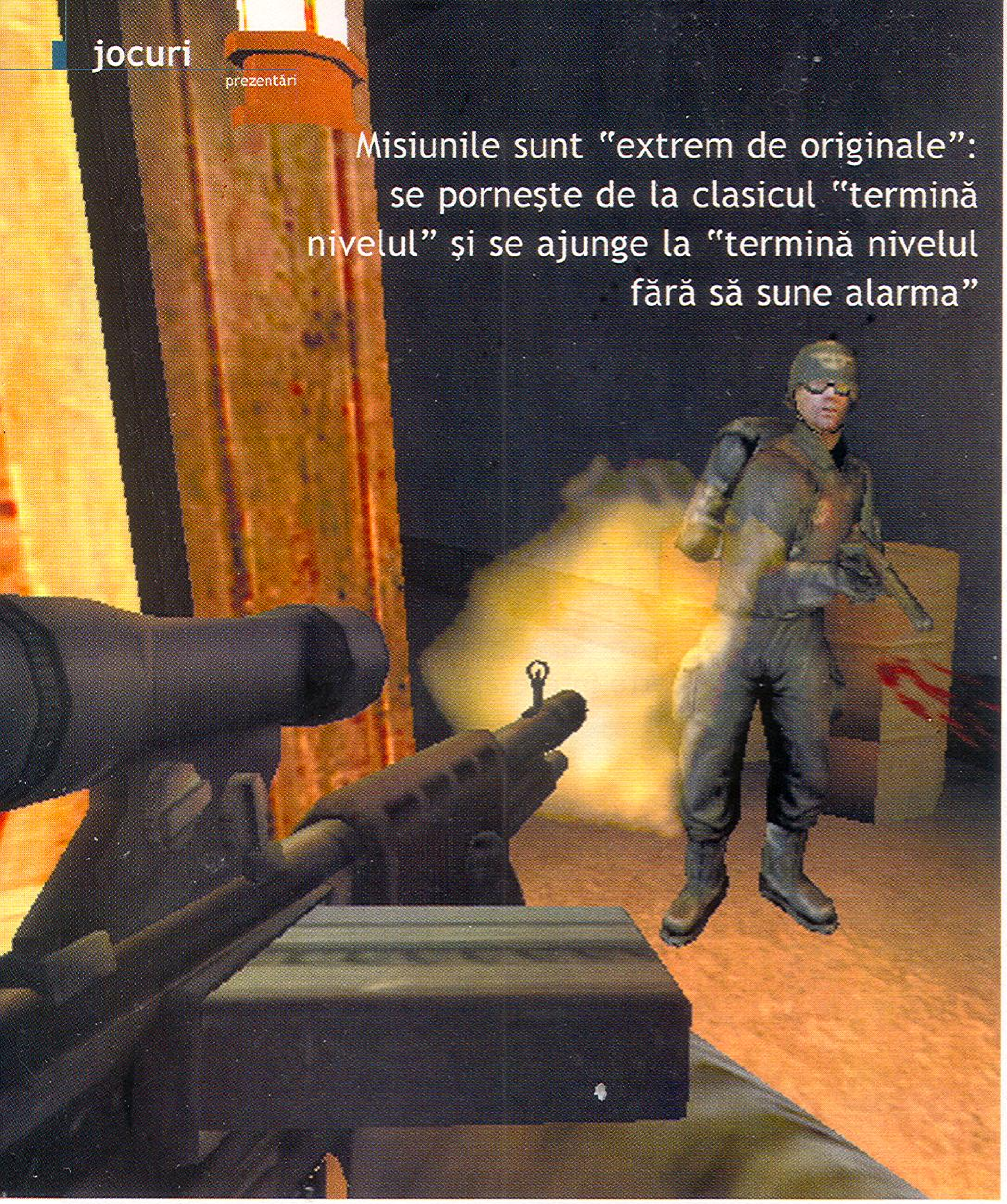
JOCURILE de curse realiste sunt condamnate să se adreseze unui public limitat, puține dintre ele reușind să treacă de această barieră și să atragă atenția unui cerc mai larg de gameri. World Rally Championship 2001 se încadrează cu brio în această categorie. Jocul redă cu destul de mare fidelitate caracteristicile evenimentului sportiv internațional: un traseu de peste 500 km ce înconjoară globul este parcurs în etape de șoferi ce nu concurează direct între ei, ci încearcă să obțină timpi intermediari și finali cât mai buni.

Varianta press demo pe care am testat-o nu avea disponibile decât traseele din două țări, Italia și Argentina, fiecare cu câte cinci etape de circuit din care din nou nu erau disponibile decât una pentru fiecare țară: San Remo și La Paloma.

Alese probabil ca fiind reprezentative pentru întregul joc, cele două circuite nu sunt foarte spectaculoase. Deși uneori WRC te poate păcăli să crezi că privești la o transmisie televizată a evenimentului, această senzație este mult mai rar întâlnită decât în Gran Turismo 3, jocul care stabilește standardele în materie de realism pe PlayStation 2. Unele elemente grafice depășesc granițele inutilului și devin de-a dreptul deranjante: putem include aici spectatorii realizați full-3d, dotați însă cu animații groaznice care îi aduc în poziții grotești vizibile la reluare și fețele șoferilor "lipite" dizgrațios pe căști ca texturi aditive, transformându-i într-un soi de marionete cut-n-paste.

Dincolo însă de aceste aspecte, jocul are și multe puncte bune: peisajele sunt bine realizate, cu texturi detaliate și multe obiecte de decor iar mașinile arată excelent. Este ciudat însă că deși acumulează noroi pe caroserie, devenind din ce în ce mai mizere, mașinile nu dau nici un semn de deteriorare în urma accidentelor mai serioase, exceptând norișorii de fum/aburi pe care îi elimină în semn de protest. Damage-ul este reprezentat printr-o serie de iconuri ce trec prin schimbări de culoare aparent aleator, tentându-vă să săriți cu mașina de pe stânci pentru a afla de ce se strică suspensiile când mașina cade direct în bot sau ce legătură are uleiul cu lovirea portierei.

Cel mai interesant aspect ar fi fost jocul multiplayer, pe care nu am avut posibilitatea să il testăm, el nefiind inclus pe discul pentru presă. În schimb sunt prezente o mulțime de filme apetisante care prezintă în detaliu farmecul raliului internațional și care îți ridică nivelul adrenalinei și cresc ritmul cardiac. Senzații care nu sunt susținute în nici un fel de joc, care este mult mai plicticos decât pare, fără o senzație impresionată de viteză sau un feeling de aventură "tu împotriva naturii machiavelice". Terminarea curselor devine mai curând o corvoadă decât o plăcere, ceea ce duce la lipsa dorinței de a-l rejuca.





Stânga: soldaţii din trupele speciale "Black Guard" sunt probabil cei mai periculoşi şi comuni adversari din joc.

Return to castle Wolfenstein

first person shooter

Format: PC • Producător: Grey Matter • Publisher: Activision • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

... sau cum poţi folosi un nume consacrat la altceva decât trebuie.

DUPĂ multă aşteptare, zvonuri şi amânări, Return to Castle Wolfenstein a ajuns în sfârşit pe piaţă. Demo-urile multiplayer lansate cu o lună înainte au avut un succes enorm, doborând multe recorduri în ceea ce priveşte numărul de transferuri de pe Internet. Ce am văzut în ele? Un mod multiplayer inspirat din Team Fortress, grafică de nota zece, o interfaţă inovativă pentru un joc de echipă. Însă nu modul multiplayer a fost cel care a făcut milioane de oameni să aştepte RTCW cu sufletul la gură, ci modul singleplayer în care jucătorii sperau să găsească spiritul lui Wolfenstein 3D. Reuşeşte RTCW să se ridice la înălţimea părintelui 3D shooterelor?

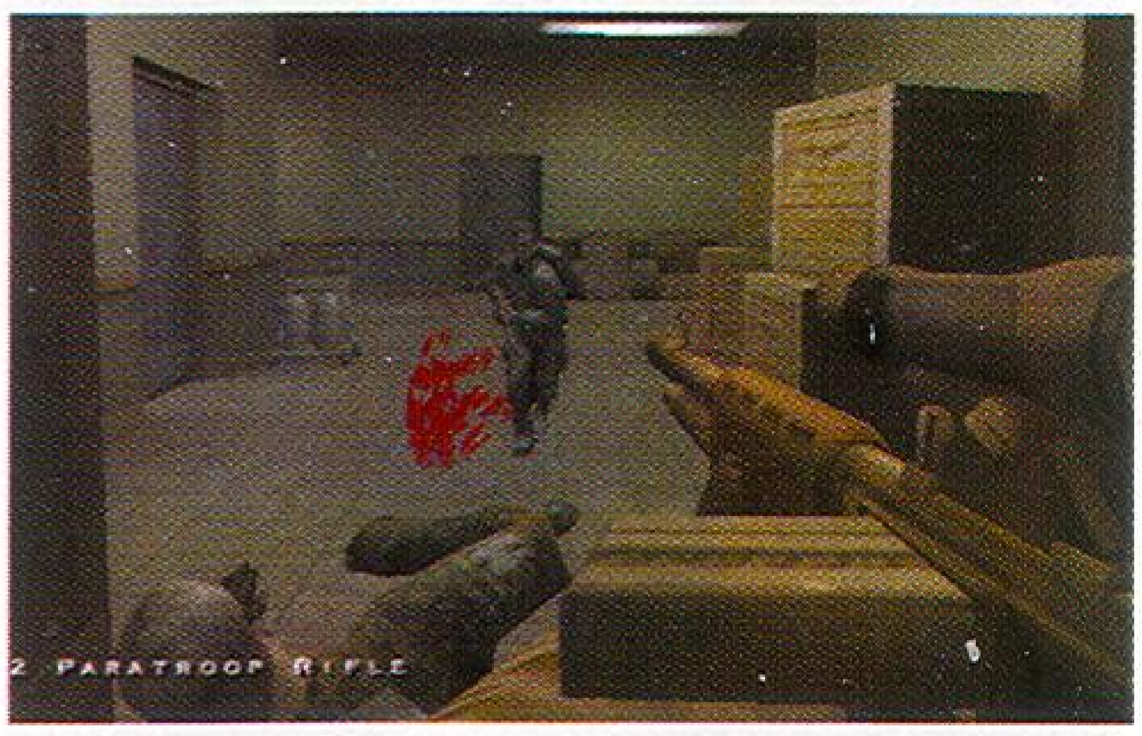
DÉJA VU

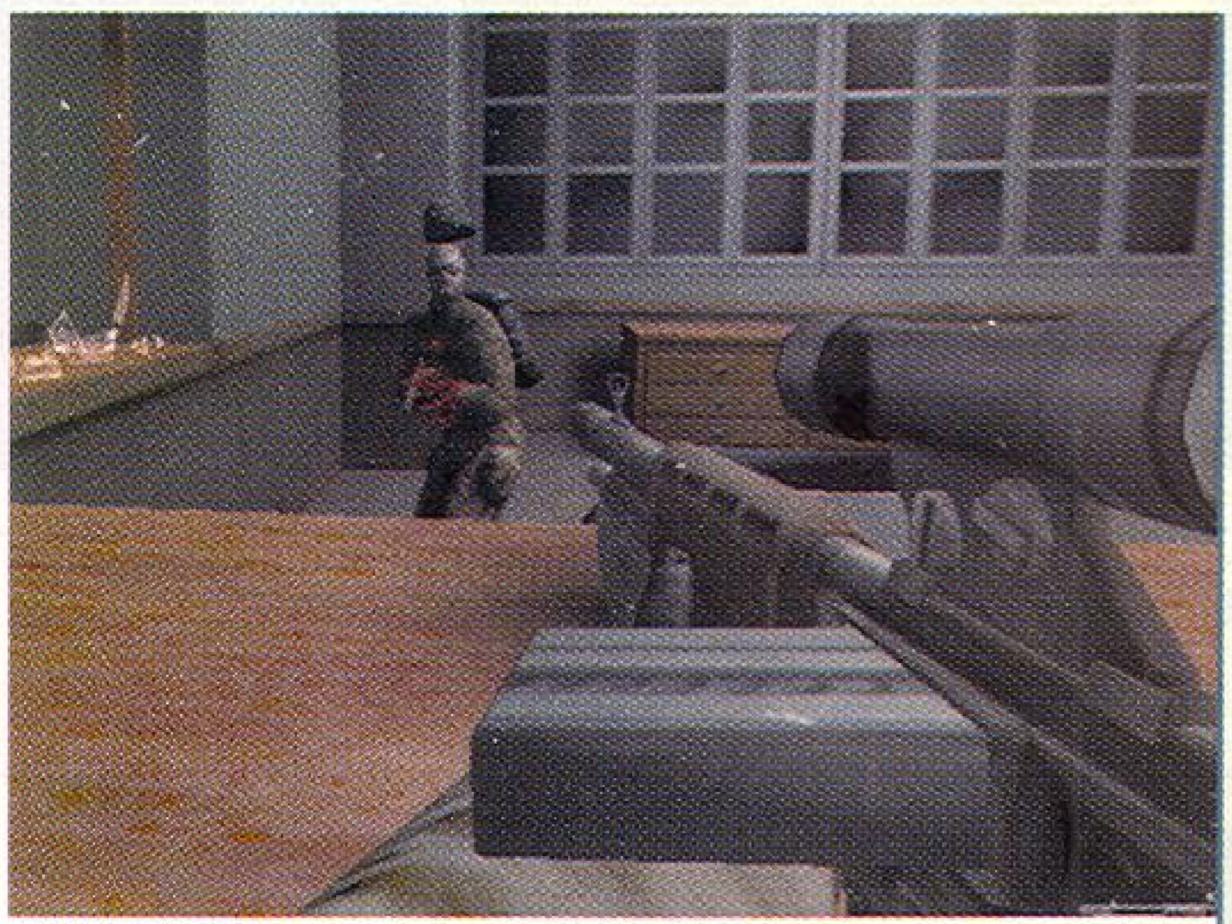
Jocul debutează cu o secvenţă animată care ne explică de ce toată acţiunea se desfăşoară în castelul Wolfenstein. Este vorba despre un oarecare Heinrich, un tiran sângeros din evul mediu, care, pe lângă alte calităţi, era invincibil. Aşa că, pentru a scăpa omenirea de o pacoste, un mag l-a închis într-un mormânt subteran unde urma să rămână pentru vecie. Şi, pentru ca lucrurile să nu rămână aşa, divizia de cercetări paranormale a celui de-al 3-lea Reich, sub conducerea lui Himmler a decis să îl învie pe invincibilul tiran. Până acum nimic ieşit din comun: avem o poveste clasică în care personajul negativ este oprit temporar din activitatea sa malefică, urmând să fie distrus o dată şi pentru totdeauna de eroul pozitiv din viitor. După acest moment informativ, acţiunea începe să semene ciudat de mult cu un joc apărut anul trecut cam pe aceeaşi vreme, şi anume No One Lives Forever. Tabăra aliaţilor (băieţii buni) este reprezentată printr-o agenţie de spionaj anglo-americană care încearcă să-şi dea seama ce vor nemţii să dezgroape. Evident, agentul numărul unu este B.J. Blazkowitz, un personaj la fel de puternic şi bine definit ca acela din Wolfenstein3D. Desigur, în RTCW, BJ are o motivaţie pentru acţiunile sale: trebuie să salveze lumea. Jocul porneşte ca şi Wolf3d, cu BJ aflat într-o celulă, cu un cuţit în mână, iar în faţa lui un neamţ mort. De aici , acţiunea începe să se complice, deoarece până la întâlnirea cu primul zombie (există şi aşa ceva) în faţa lui BJ se vor afla mai mulţi nemţi morţi, nişte informatori şi nişte hangiţe. Decorurile sunt destul de variate: un castel (wolfenstein), un teleferic (NOLF), un sat montan (NOLF), cripte, etc. Misiunile pe care le întreprinzi sunt şi ele "extrem de originale". Astfel se porneşte de la clasicul "termină nivelul" şi se ajunge la "termină nivelul fără să sune alarma". Experienţa este cu atât mai distractivă cu cât asculţi conversaţiile nemţilor care nu sunt conştienţi de prezenţa ta în apropiere şi vorbesc din nou, pe acelaşi ton cunoscut din No One Lives Forever.













Zombii, unii din cei mai rezistenţi, dar lenţi adversari din joc, ne întâmpină încă din primele niveluri

IMPRESIE ARTISTICĂ

Arsenalul RTCW este compus din 10 seturi de arme, grupate după tip: cuţite, pistoale, mitraliere şi minând cu "piesele de rezistenţa", Vulcan cannon-ul (inspirat de minigun-ul din Team Fortress) şi Tesla Gun. Armele sunt surprinzător de puternice, chiar şi pe cel mai mic grad de dificultate, fiind undeva la mijloc între un shooter normal şi unul realist. Sistemul de selectare al armelor este cel din Half-Life, fiind foarte potrivit datorită numărului mare de arme prezente în joc. Punctul în care RTCW excelează este grafica, şi tot ceea ce este legat de ea. În primul rând observăm puterea engine-ului de Quake3, care aici este folosit la maximum de capacitate. Nivelurile sunt mari, şi nu conţin numai camere, ci şi zone exterioare destul de întinse. Detaliul în modelarea nivelelurilor şi a personajelor este surprinzător, ajungându-se de multe ori până la mormane de cărămizi prezente pe caldarâm sau bucăţi de zid sparte. Texturile sunt şi ele foarte detaliate, în mare parte întunecoase, culorile predominante fiind gri şi un maro ruginiu. Ele contribuie la crearea atmosferei tensionante prezente în joc. Animaţiile sunt excelente, fiecare personaj având mişcări foarte fluente şi naturale. Animaţiile de moarte ies în evidenţă deoarece ele creează efectiv senzaţia unui corp neînsufleţit care cade cu toată greutatea lui pe podea. Pe parcursul jocului BJ Blazkowitz se întâlneşte cu o serie de nemţi, care mai de care mai rezistenţi şi mai puternici, zombi şi schelete, care sunt rezistenţi dar lenţi (iar "prăjirea" lor devine o operaţie de rutină şi cât se poate de nepericuloasă spre sfârşitul jocului), şi 3 personaje mai "speciale" care fac parte din poveste: Heinrich (răul din adâncuri), Der UberSoldat (prototipul super soldatului mecanizat) şi Helga von Bulow (şefa departamentului paranormal al armatei germane). Ciudat este că, în loc să fie o provocare, aceştia din urmă sunt mai uşor de învins decât inamicii normali, deoarece, datorită unui element de decor sau al altuia (stâlpi, pereţi sau stânci puse strategic) ei pot fi învinşi fără prea mari bătăi de cap.

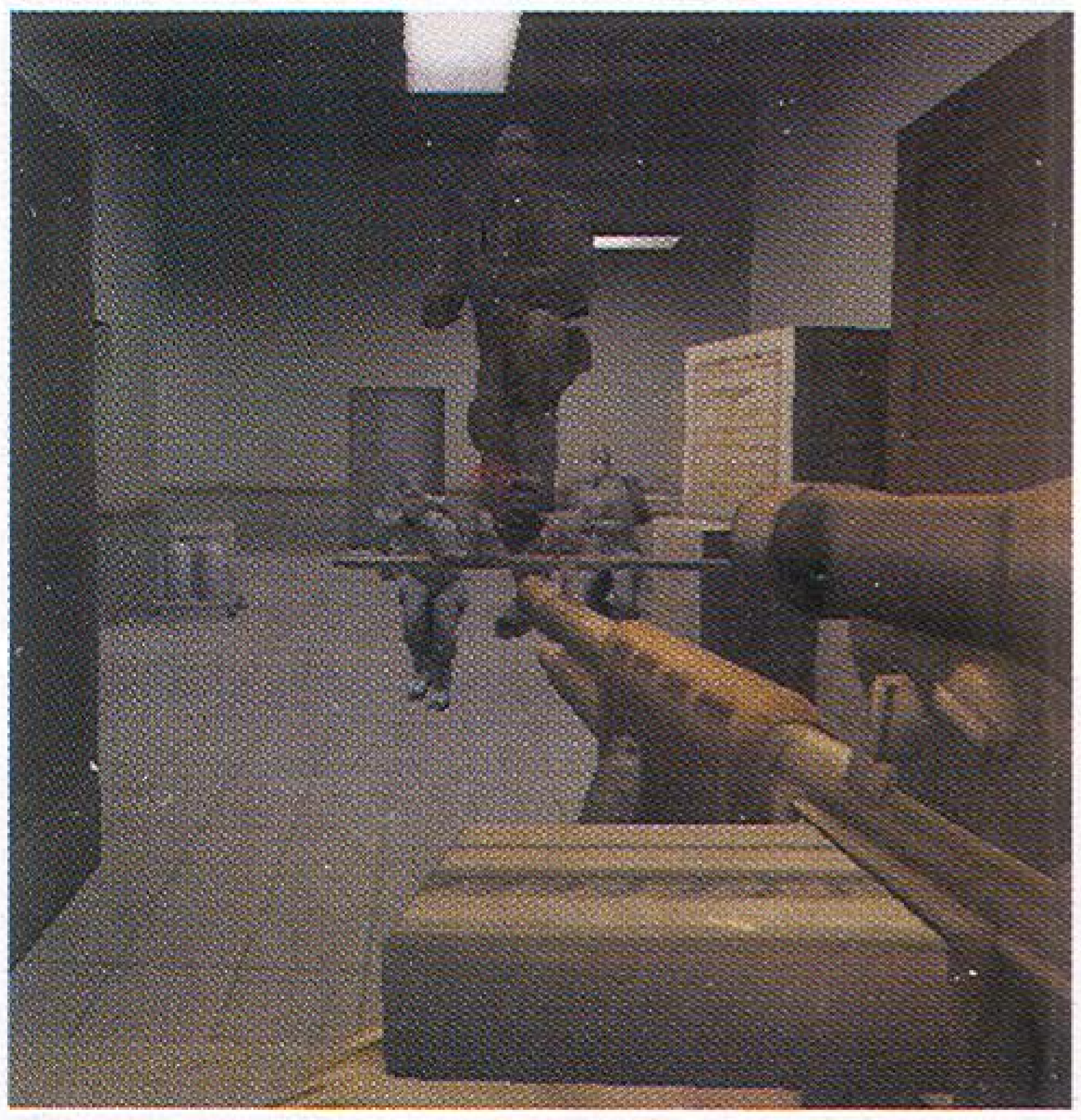
Coloana sonoră a jocului este formată dintr-un set de melodii atmosferice, care se schimbă în funcţie de locul acţiunii. Pe lângă acestea mai sunt prezente marşuri naziste (care pot fi ascultate cu plăcere în radiourile întâlnite pe parcursul jocului)

Părerea gamer-ului

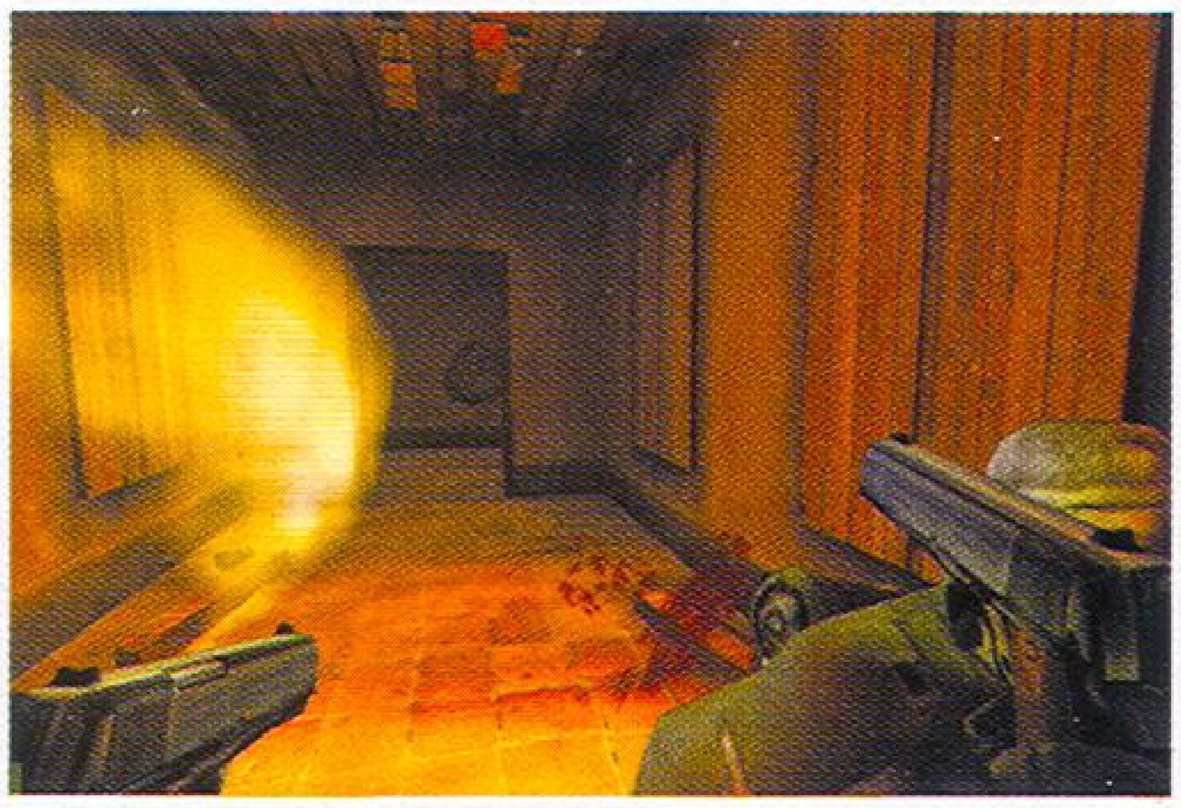
Pentru a vă prezenta şi opinii ale unor jucători, ne-am oprit pe canalul de IRC #xtrempc de pe undernet unde am chestionat 3 utilizatori:

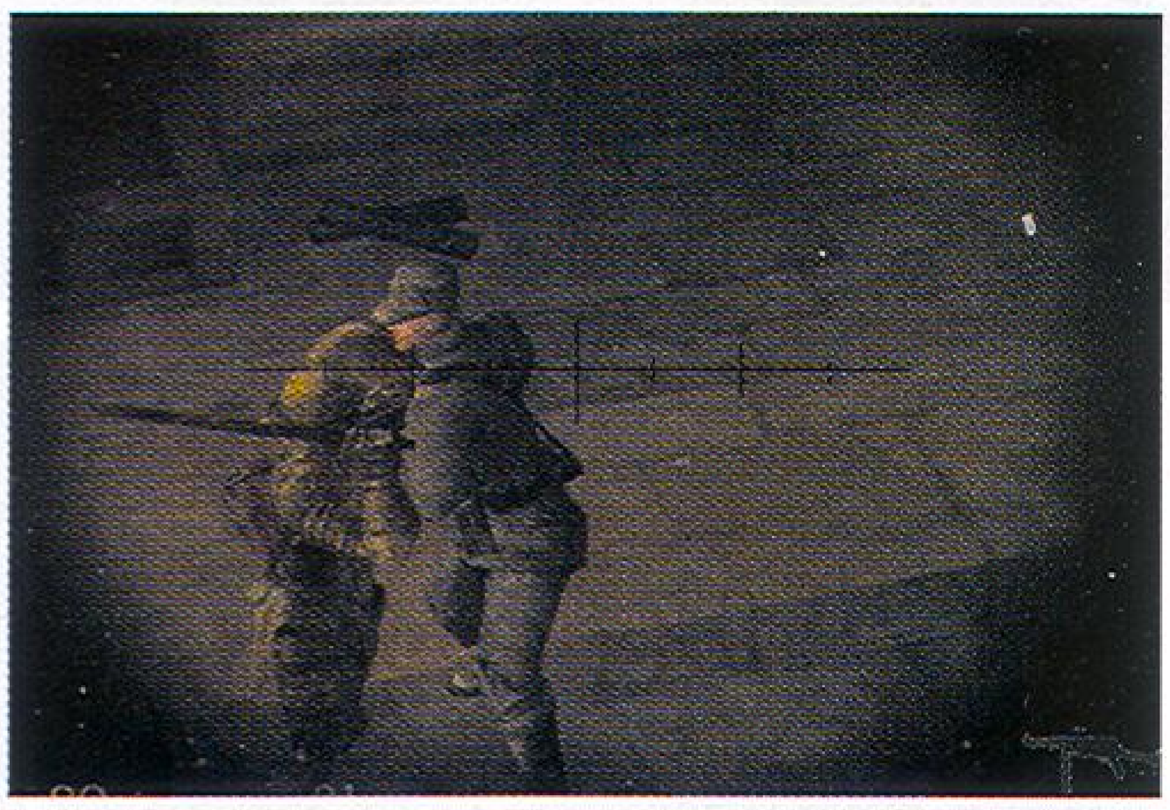
- **George Toderici:** Am jucat multiplayer online şi mi-a plăcut versiunea DEMO, dar nu am văzut versiunea full.
- **Cătalin:** Jocul m-a atras deoarece acţiunea se petrece în al-II-lea război mondial, dar frumuseţea şi realismul au fost alterate de scheleţi şi alţi monştri.
- **Andrei:** Nivelul de dificultate a fost puţin exagerat iar cineva care joacă pentru a se destinde va abandona destul de repede. Multiplayerul are un joc de echipă excelent.











Dreapta sus: binoclul aflat în dotare este foarte util pe parcursul misiunilor în care trebuie să ne strecurăm neobservați.

Multiplayer

Un punct forte al acestui joc este modul multiplayer. El vine sub forma unui executabil separat, și conține 3 moduri de joc Wolf MP, SW și CP.

Moduri multiplayer

Pentru modul multiplayer, RTCW ne pune la dispoziție 8 hărți. Hărțile nu au legătură cu povestea singleplayer, cu o excepție, harta "Village" în care acțiunea are loc în satul de la începutul jocului. Aceste hărți sunt distribuite pe cele 3 moduri de joc după cum urmează:

- **Wolf MP - 7 hărți**

Wolf MP (multiplayer) pune față în față cele două tabere (nemții și aliații) într-un mod de joc asemănător cu Assault-ul din Unreal Tournament. O echipă atacă și trebuie să îndeplinească o serie de obiective, iar a doua echipă trebuie să o împiedice pe prima.

- **Wolf SW-6 hărți**

Modul Wolf SW (switch) este similar cu modul MP, însă, la terminarea fiecărei runde, schimbă echipele între ele. Astfel fiecare echipă trebuie să bată timpul celeilalte.

- **Wolf CP - 6 hărți**

Modul CP (capture) are ca obiectiv capturarea și păstrarea controlului de către fiecare echipă asupra celor 4 steaguri care sunt răspândite prin nivel. Jocul se termină când expiră timpul sau când o echipă controlează toate cele 4 steaguri.





precum și binecunoscuta piesă "Fur Elise". Efectele sonore sunt în principal sunete de arme și explozii, care au darul de a nu deveni agasante după multe repetări. În general când acțiunea se desfășoară în orașe, zgomotul luptelor aflat pe fundal creează o atmosferă de război foarte reală. Vocile personajelor aparțin unor persoane cu prea puțin talent, dar mult accent și astfel avem o limbă engleză foarte variată, însă personajele care o folosesc nu conving.

Deși are momentele lui în care impresionează, AI-ul nu strălucește în mod deosebit. În vreme ce trupele germane fug, se ascund și atacă atunci când ți-e lumea mai dragă, trupele "grele" (scheleți, soldați cu aruncătoare de flăcări, supersoldați) nu fac decât să înainteze spre jucător pentru a fi măcelăriți. De multe ori găsim inamici blocați în colțuri, încercând cu ură să treacă prin zid în căutarea prăzii. Însă cele mai mari 2 neajunsuri ale acestui joc sunt: povestea neinspirată și personajele, care nu sunt decât o scuză pentru măcelul care are loc în timpul de joc efectiv. Interacțiunea cu alte personaje nu există, iar uciderea din greșeală a unui personaj care nici măcar nu este esențial, duce la terminarea prematură a jocului.

CONCLUZIA

Return to Castle Wolfenstein este un shooter cu grafică de nota zece, care încearcă să se ridice la înălțimea clasicului care a pornit acest gen. S-a încercat combinarea unui număr de rețete de succes (NOLF, Doom, HalfLife) însă tot ce au reușit producătorii este ceea ce noi numim o "salată". Singurele legături dintre RTCW și Wolf 3d sunt numele personajului și al castelului. Inamicii nu sunt nici mulți, nici puțini, dar sunt rezistenți, armele nu aduc nimic nou, povestea este clasicul "omoară răul din trecut". Din păcate cu o astfel de poveste și lipsă de originalitate, rezultatul este cel mai bun joc prost al anului, cel puțin la partea singleplayer, concurând cu Max Payne. Modul multiplayer salveaza RTCW-ul, însă posesorii de modemuri nu se vor putea bucura de el.

Verdict XtremPC — **7** /10
Multiplayerul salvează ce a mai rămas.

Aquanox

simulator



Format: PC • Producător: Massive Developement • Publisher: Fishtank • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

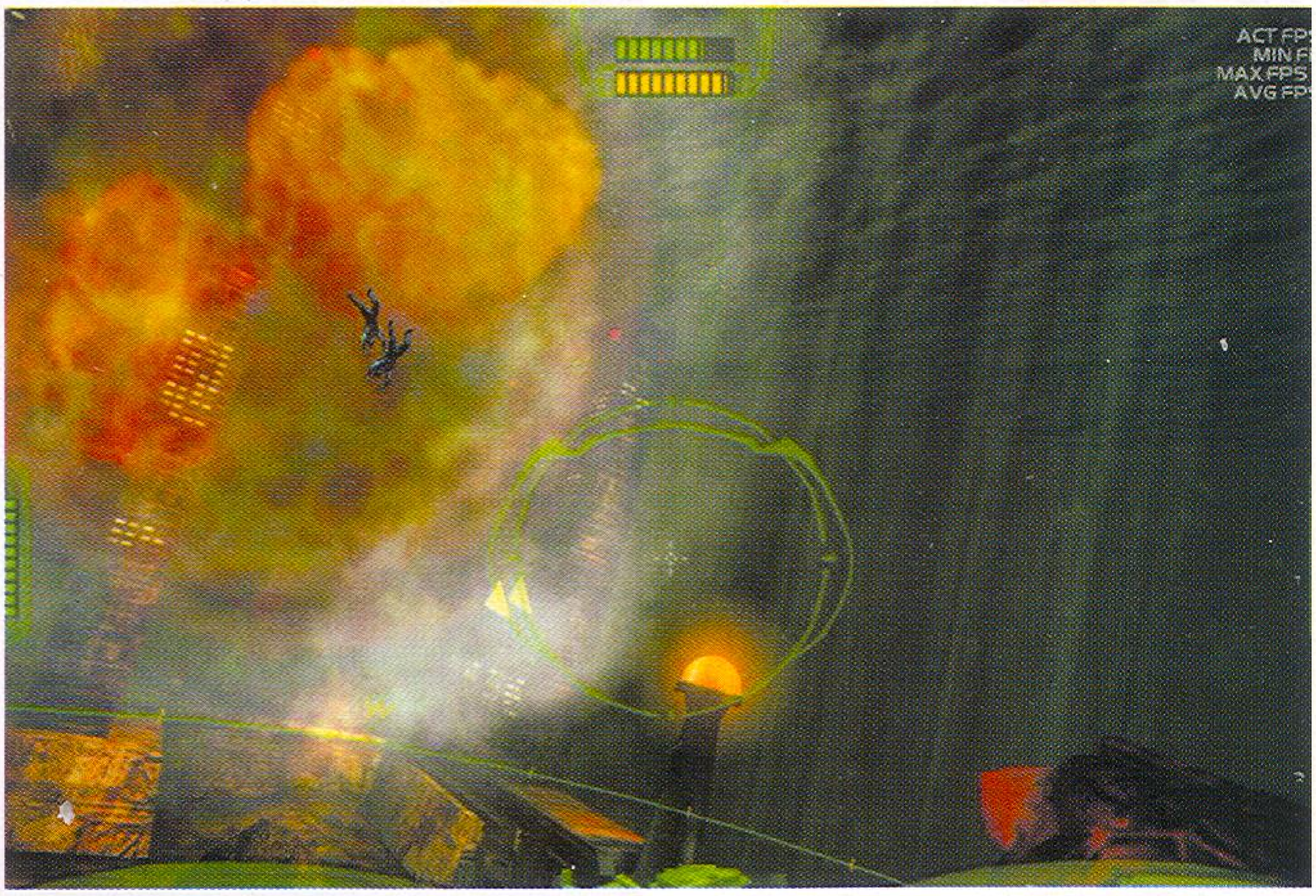
Arhimede, apa și culorile în căutarea lipsită de speranță a unui joc bun.

REPREZINTĂ chintesența ultimei mode în industria jocurilor. Pachete atrăgătoare, nume sonore, campanii publicitare puternice ce creează impresia reușitei absolute, populare cu mult înainte de apariție căci sunt folosite în diferite campanii pentru a demonstra performanțele unei noi generații de plăci grafice, sau plăci de sunet, sau chiar detergenți ce păstrează culorile sau linii de patiserie. Jocuri ce sunt bune, excelente și revoluționare însă numai până în momentul în care reușești în sfârșit să le joci. Și atunci rămâi numai cu frumusețea peisajelor și culorile atrăgătoare, căci descoperi că producătorii au cam uitat că ceea ce face un joc este gameplay-ul și nu ambalajul. Aquanox este un asemenea joc lipsit de substanță, sau ca să parafrazăm din clasicii noștri, o formă fără fond.

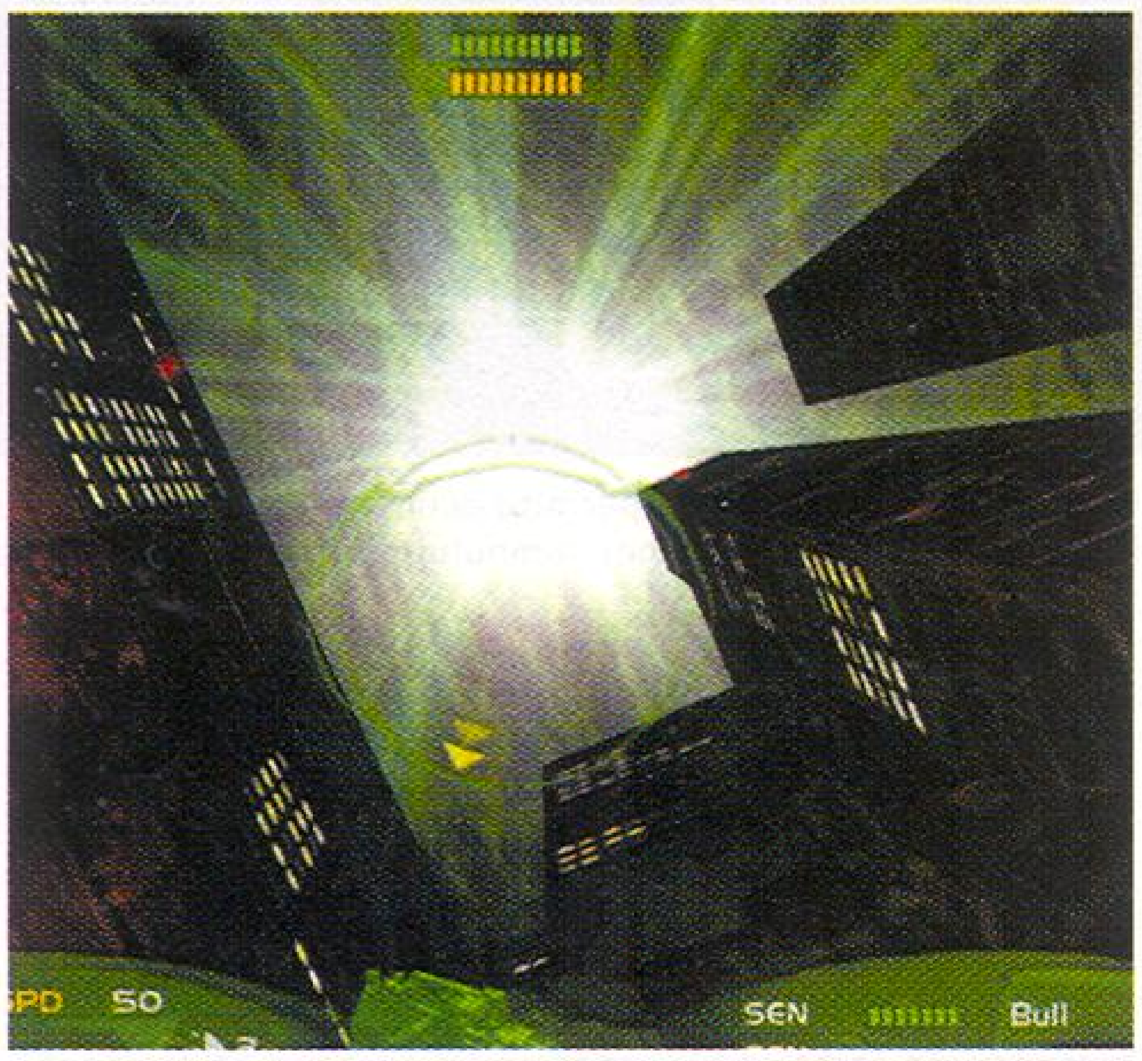
Continuare a unui joc ce a trecut destul de nevăzut în 1997, Archimedean Dynasty, un joc asemănător cu Privateer, joc foarte bun însă urmărit de același destin al lipsei de succes cu cel al originalului Independence War, Aquanox folosește în mare parte aceeași rețetă, însă în timp ce Archimedean Dynasty era un simulator bine pus la punct, cu o poveste foarte originală și interesantă, cu elemente de comerț și piraterie, continuarea sa este aproape un arcade ce renunță și simplifică mare parte dintre elementele înaintașului său. Teoretic această trecere nu este neapărat una rea, însă din păcate modul în care este realizată este complet lipsit de orice picătură de atractivitate. Locațiile mult mai bogate decât ale space-simurilor în elemente de peisaj nu sunt folosite aproape deloc, sau dacă sunt folosite sunt doar un fel de scuză grafică, căci lupta propriu-zisă este aridă și neinteresantă, fără nici cel mai mic element tactic, reducându-se la strafe haotic stând pe loc sau mișcându-te ușor înainte, și apăsări febrile pe butonul ce declanșează armele. Tactica principală de altfel este strafe în cerc, întâlnită și în I-War2, unde datorită mediului spațial și a inerției newtoniene era de înțeles, însă într-un mediu acvatic, în care mișcarea laterală este mult mai dificilă din punct de vedere fizic, este cel puțin nelalocul ei.

Lucrurile sunt echilibrate parțial de universul foarte interesant și original pe care avem ocazia să îl experimentăm, însă nici măcar acesta nu reușește să ne prindă prea mult, căci povestea propriu-zisă a eroului nostru este un haos de întâmplări disparate, ce reușesc să eludeze logica noastră, iar voice-actingul personajelor este o tortură sonoră nemaiîntâlnită, ce ne face să ne dorim să nu punem piciorul vreodată în vreo stație, sau orice alt loc populat. Voci parcă de copii, accente forțate, personaje negative ce simt nevoia să râdă malefic la fiecare propoziție, voci subțiri făcute de actori cu voci groase, dialoguri lipsite de inflexiuni, plictisite. A fost pentru prima oară când am fost fericiți că există subtitluri și buton de power la boxe.

Verdict XtremPC **6** /10
Arcade submarin fără valențe deosebite



Grafica este unul dintre puținele puncte care a adus jocul în atenția publicului.

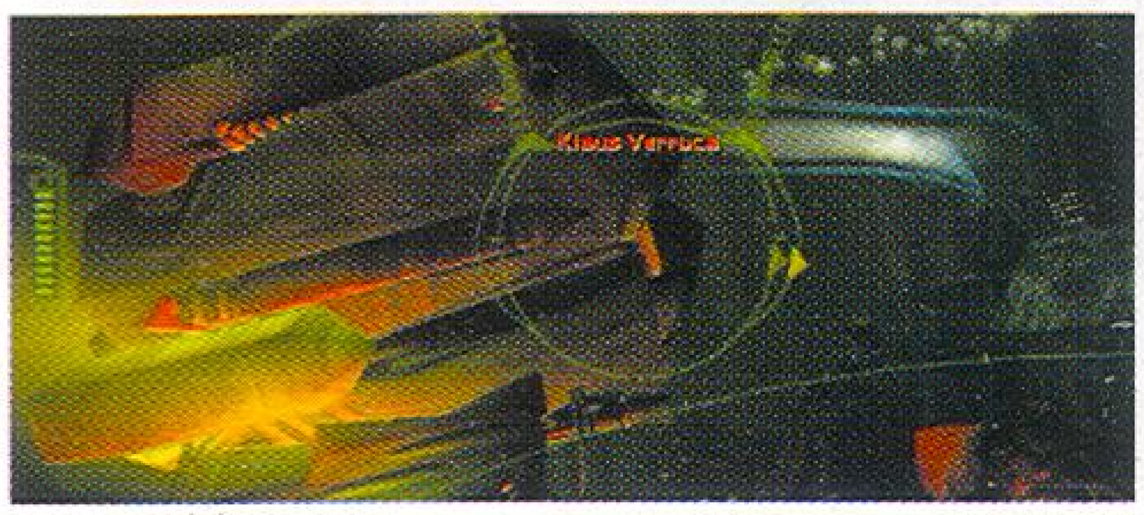




Aquanox este
- un fel de arcade
- jocul în care găsești cel mai prost voice-acting
- un pachet pentru un univers excelent

Aquanox nu este
- o continuare demnă a Archimedean Dynasty
- un simulator de submarine
- alegerea bună pentru pierdutul timpului

Singura parte în care Aquanox este o reușită este partea grafică, cu locații extrem de frumoase, texturi reușite, și o sumedenie de detalii minore ce fac deliciul mediului. Posesorii de GeForce3 vor rămâne destul de mult timp doar privind la frumusețea peisajelor, lucru ce îi poate face să uite faptul că Aquanox este unul dintre cele mai proaste jocuri ale anului. Cei care nu au GeForce3 vor trece însă direct la partea a doua. Și este mare păcat, căci universul în care are loc toată această epopee este unul dintre cele mai interesante și originale pe care am avut ocazia să le întâlnim în ultimii ani. Să sperăm totuși că va exista și o a treia parte ce va repara greșelile acesteia.



MYTH III: The Wolf Age

strategie în timp real

Format: PC • Producător: Mumbo Jumbo • Publisher: Take2 Interactive • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Mumbo Jumbo ne poartă cu 1000 de ani în trecut în acest RTS, extrem de interesant dar subminat de o mulţime de bug-uri.

SE SPUNE că istoria se repetă, sau cel puţin că este ciclică. O perioadă de creştere şi bunăstare este urmată de un mic Ev Mediu întunecat, apoi de o nouă creştere şi tot aşa până se vor toci rotiţele ce ajută la învârtirea roţii timpului. Dacă aţi avut vreodată impresia că sunteţi nişte degustători elevaţi de tactică şi strategie aţi jucat probabil măcar unul dintre jocurile seriei Myth, şi astfel v-aţi întâlnit cu unul dintre cele mai bine puse la punct universuri fantasy existente în industrie. Aici, aproape ca nici unde în altă parte, acest ciclu este prezent. Istoria de mii de ani ce te asaltează prin fiecare pixel îţi şopteşte poveşti ale oamenilor şi a luptei lor eroice în timpurile întunecate, victoriile lor, momentele lor de glorie şi apoi recăderea în întunericul monştrilor şi al magilor. Tot astfel, în primele două jocuri am avut ocazia de a lupta împotriva răului, am auzit poveşti despre Barlor şi Soulblighter, ne-am luptat împotriva lor, i-am învins, readucând lumina acolo unde era întuneric. Cei doi magi ne-au rămas întipăriţi în minte ca şi chintesenţa răului, un rău arhetipal. Acum însă, Mumbo Jumbo ne duce cu 1000 de ani înainte de apariţia acelor magi, într-o vreme în care Myrkidia, demoni ai iadului, creau haos şi în care un singur om, un barbar pe nume Connacht, s-a ridicat împotriva lor. Acelaşi Connacht cu al său prieten Damas, ce peste secole vor deveni cei mai temuţi dintre Fallen Lords, Barlor şi Soulblighter. Acum însă suntem în vremea când făceau parte dintre eroii cei buni.



Grafica mult mai detaliată permite acum observarea şi celor mai mici detalii cum ar fi musca ce mănâncă păianjenul aflat în partea dreaptă a pelerinei domnului din imaginea de mai sus

LUMINESCENT

Jocul arată fermecător, Mumbo Jumbo reuşind să transforme motorul grafic din Myth II în ceva ce dă naştere unor imagini pline de viaţă, reale, cu iarbă şi copacii mişcându-se în vânt, unităţile complet 3D respirând şi mişcându-se de-a lungul unor locaţii ce îţi fură privirea. Sunt eliminate sprite-urile 2D din jocurile anterioare şi copacii din bitmapuri întretăiate. Apropiaţi camera de pământ şi veţi vedea detalii ale armurilor de pe soldaţi, privirea Magilor ascunsă de pălării şi focul ce le joacă în degete aşteptând să fie eliberat. Terenul are o sumedenie de detalii topografice şi de atmosferă, un loc pefect pentru luptele sângeros de epice între barbari dezlănţuiţi, Thrali, Myrkidia, uriaşi Trow, tot felul de zombii, păianjeni şi adepţi ai cultului Păianjenului, magi, gnomi şi dwarfi ce râd nebuneşte când aruncă pe cineva în aer. Destul de multe unităţi noi, însă majoritatea pentru partea adversă, ceea ce înseamnă o reechilibrare a balanţei de putere în favoarea acestora atunci când jucătorul este depăşit numeric. Un lucru bun prin faptul că adaugă o nouă dimensiune strategiei, căci acum trebuie să fi atent cum desparţi forţele inamice în mai multe bucăţi pentru a le putea învinge. Myth nu a fost niciodată locul în care un strateg obişnuit cu rush-urile să fi avut ceva de câştigat. Totul trebuie gândit până în cel mai mic detaliu, de la arcaşii urcaţi pe dealuri pentru a trage mai departe, de la magii şi dwarfii aduşi în faţă pentru a slăbi forţa inamică cu focul şi încărcăturile explozive şi până la soldaţii ascunşi la liziera pădurii şi după câte o colină ce aşteaptă semnalul de atac. Scouting-ul este absolut necesar, căci numai aşa poţi afla din timp unde sunt şi cum sunt poziţionate forţele inamice. Jocul nu este uşor, atât terenul cât şi timpul necesar terminării unei misiuni mărindu-se. Fiecare misiune înseamnă cel puţin o oră de avansări precaute, lupte rapide, retrageri, atacuri prin surprindere.

Myth este

- strategie pură
- fermecător
- un joc pe care îl aşteptam de mult

Myth nu este

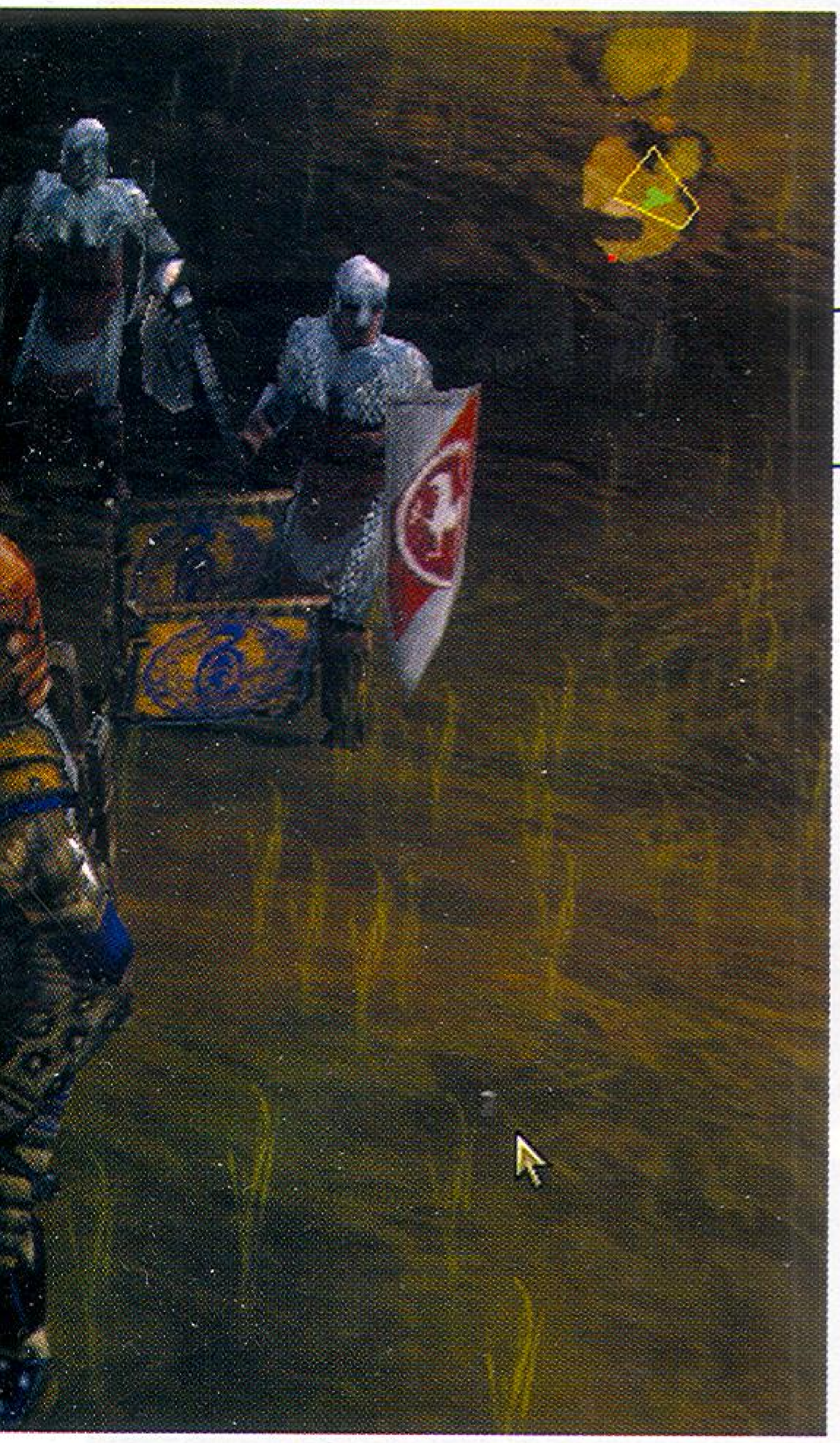
- lipsit de buguri
- un instant-classic
- chiar aşa cum ne aşteptam

ÎNTUNERICIT

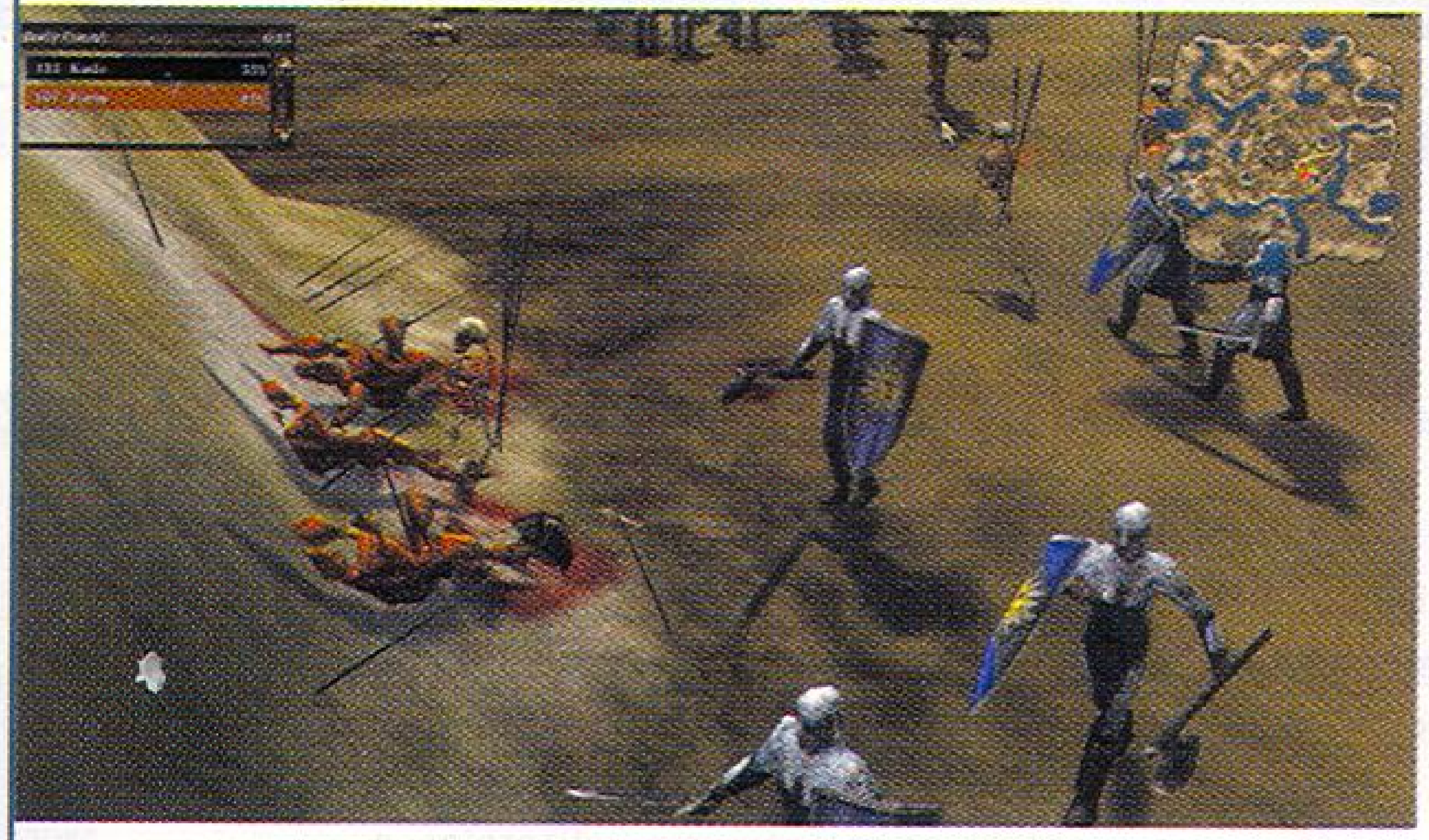
Totuşi trecerea jocului din mâinile celor de la Bungie la Mumbo Jumbo nu a rămas fără o serie de urmări, şi acest lucru se vede începând cu meniul şi tapiseria de pe fundal şi terminând cu muzica cu puternice accente irlandeze. Multe lucruri bune însă cel puţin la fel de multe lucruri rele. Dacă grafic Myth arată mai bine ca niciodată, în ceea ce priveşte AI-ul stă mai prost ca niciodată. Unităţile inamice nu se sinchisesc atunci când un coleg moare din senin lângă ei, nu se retrag sau atacă în direcţia arcaşilor vinovaţi de moartea senină. Alţii atacă fără să ia în considerare prea mult terenul, înălţimile sau modul în care sunt aşezate unităţile jucătorului. În primele două Myth-uri a lăsa unităţile încete şi cu range-attack prea în faţă sau descoperite însemna

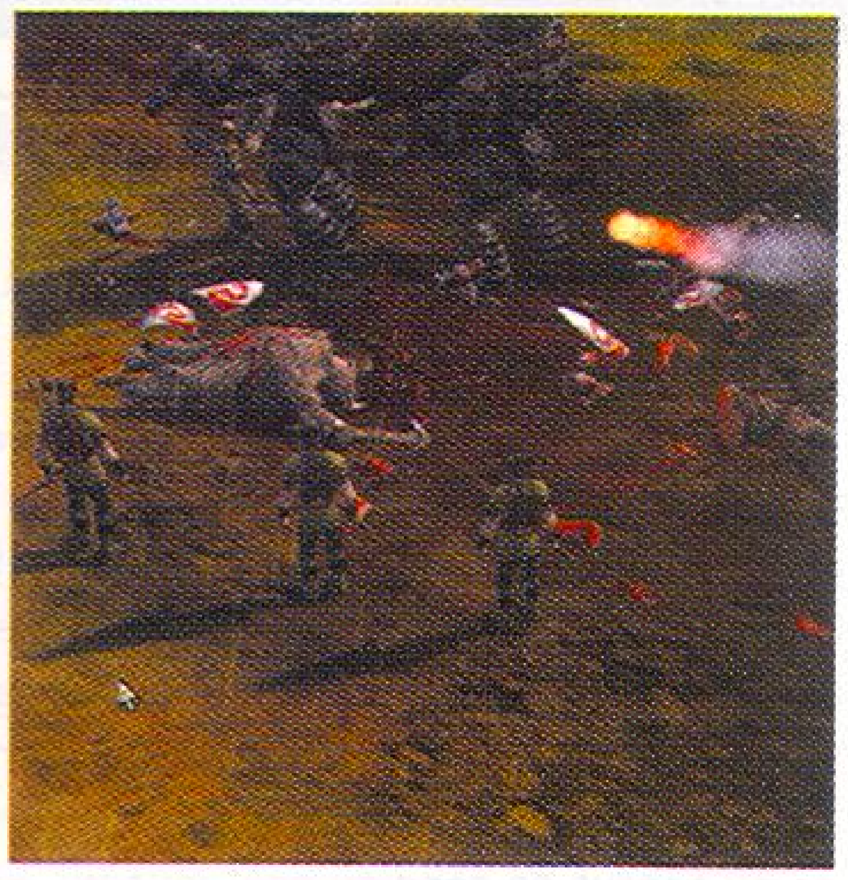




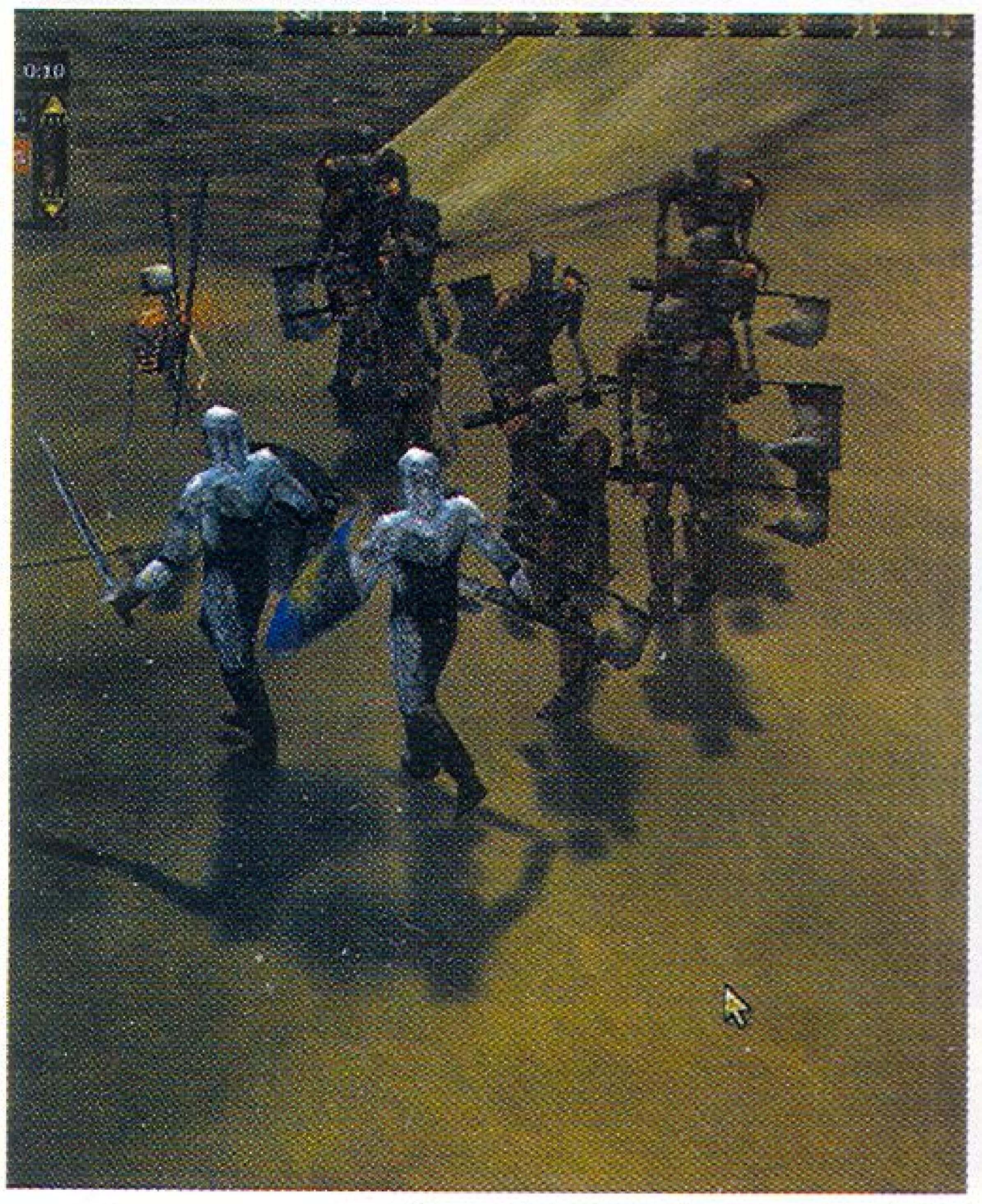


Misiunile au pierdut o parte din acel sentiment de grupă asezonată de veterani, însă au câştigat în elementul epic





În toiul bătăliei este greu să deosebeşti adversarii mai uşor de învins de cei mai dificili. AI-ul este în mod prost adaptat la această realitate şi astfel unităţile atacă relativ haotic în Myth III.



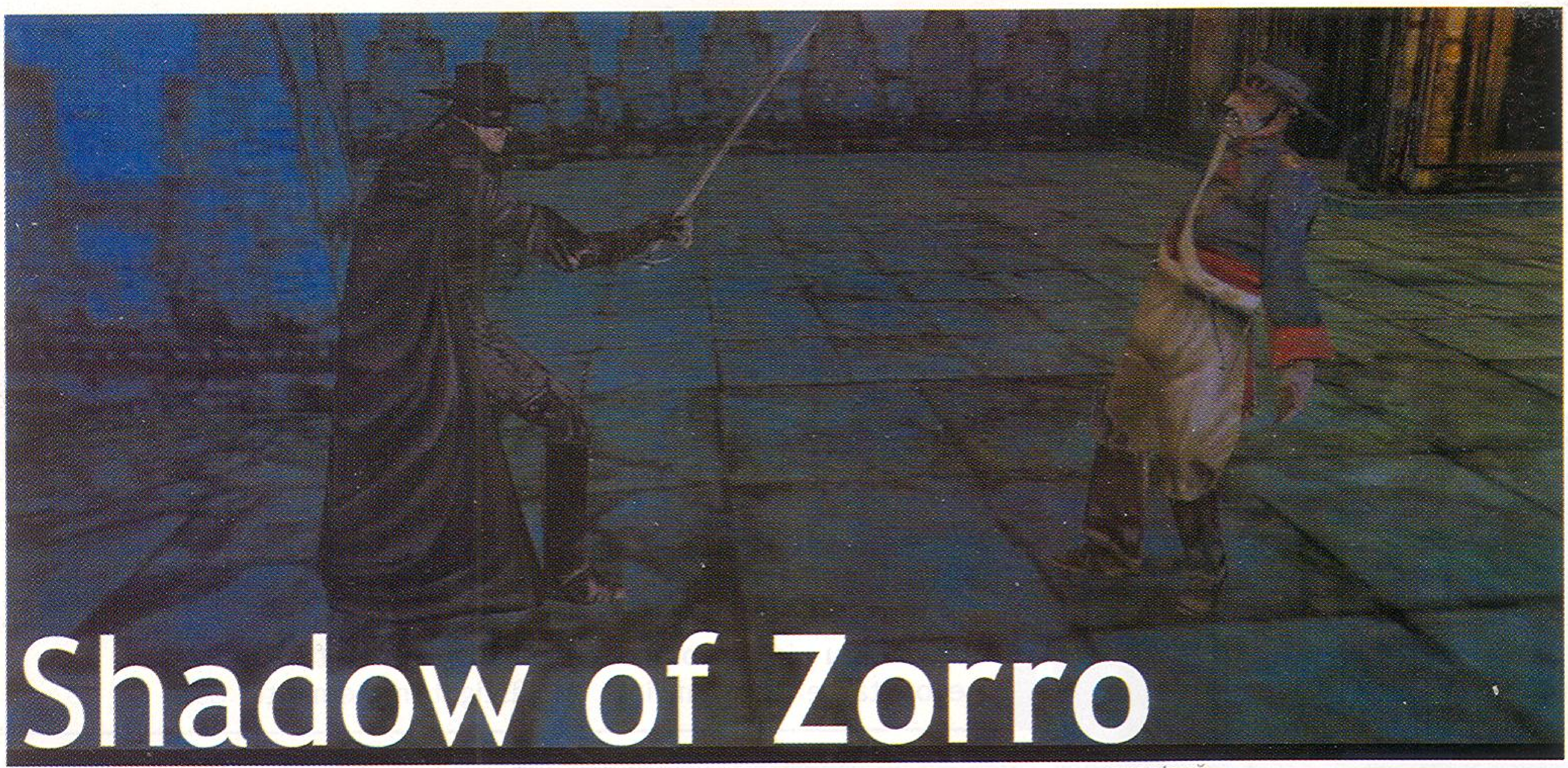
automat moartea lor, căci inamicii ocoleau forţa principală şi îi atacau pe ei, şi chiar dacă încercai să îi împiedici aruncându-ţi soldaţii pe urmele lor ei nu se întorceau, nu se angrenau în lupte fără rost, ci continuau să atace unităţile cele mai vulnerabile. Acum, acest lucru nu prea mai există. Se atacă în linie dreaptă cu rare ocolişuri, iar dacă un soldat bate cu toporul în scut este uitat faptul că magul mai are puţină viaţă şi nu are unde să se retragă, unităţile inamice se reped acolo. Filmele din timpul jocului sunt printre cele mai proaste realizări văzute vreodată de noi, cu o modelare la nivel de amator, la o rezoluţie foarte mică, ce întinsă full-screen dovedeşte că acolo, undeva, cineva modelează şi pixelii. Multe unităţi nu sunt echilibrate fiind ori foarte puternice, ori foarte slabe. Misiunile au pierdut o parte din acel sentiment de grupă asezonată de veterani, însă au câştigat în elementul epic, ceea ce în funcţie de gusturi, poate fi sau nu un lucru bun. Bun este faptul că tot timpul există



sentimentul de coeziune, de apartenenţă la ceva, o armată uriaşă, o civilizaţie ameninţată, iar personajele sunt memorabile netrecând mult timp până începi să te apropii de ele. Însă toate aceste lucruri sunt umbrite de multitudinea de bug-uri de natură tehnică. Nu vrea să meargă în Windows XP, în 95 şi 2000 are variate căderi nervoase în desktop, pe un sistem mediu merge decent vizual la detalii mari însă a sta mai mult de o oră şi a-l juca este o cale foarte rapidă de a obţine o durere de cap sănătoasă din cauza fps-urilor şi a refresh-ului. Multe, foarte multe bug-uri, ce însă nu reuşesc decât parţial să umbrească faptul că este totuşi un nou Myth ce continuă cu succes tradiţia. Ce ne-a deranjat însă cel mai mult este faptul că până la urmă tot nu ne este explicat modul în care Connacht şi Damas au devenit Fallen, motivele şi calea ce a dus la acest lucru. Am putea spera la un add-on, însă din păcate Take 2 a desfiinţat studioul Mumbo Jumbo la o lună după apariţia jocului, lucru ce a pus în pericol şi apariţia atât de aşteptatului patch ce va rezolva majoritatea problemelor semnalate de fanii seriei.

Jocul însă rămâne unul dintre titlurile cele mai importante ale anului, căci majoritatea problemelor sunt de natură tehnică, pe partea de poveste şi atmosferă el fiind la nivelul celor anterioare şi chiar mai mult.

Verdict XtremPC
Un excelent joc al unei serii foarte reuşite.
8 /10



Shadow of Zorro

aventură

Format: PC • Producător: In-Utero • Publisher: Ubi Soft • Distribuitor: Ubi Soft România (01-231.67.69)

Sau mai degrabă umbra unui joc. Cu Zorro.

ASISTĂM în ultimii câțiva ani la o renaștere a producătorilor francezi de jocuri, iar cei vinovați în mare parte de acest lucru sunt cei de la In Utero. Bineînțeles, a face un joc nu înseamnă a face un joc bun, și acest lucru este foarte vizibil în acest caz. In Utero sunt părinții a trei titluri ce au apărut de când cu noul mileniu, și anume Jekyll & Hyde, Evil Twin și cel de față: The Shadow of Zorro. Dintre toate acestea Evil Twin a fost singurul ce a reușit să atragă atenția și acest lucru nu neapărat datorită gameplay-ului cât universului absolut nebun. Ultima lor realizare în domeniu este un joc ce ne aruncă în spatele măștii vestitului individ ce inscripționa un Z cu ajutorul sabiei pe tot felul de lucruri, începând cu ziduri și terminând cu haine, draperii și părți dorsale ale inamicilor. O noutate în mare parte, și o ocazie de a lovi cu spada în dreapta și în stânga împrăștiind dreptate asemenea modului în care Robin Hood împrăștia banii. Sau cam așa ceva.

Z... Z... ZORRO

Cryo se pare că deține drepturile asupra întregii povești pentru următorii cinci ani, ceea ce înseamnă că vom fi asaltați de tot felul de produse, începând cu păpușile Zorro și terminând cu o serie de jocuri în care vom învăța cum să asamblăm o sabie din 73 de mișcări rapide, asta pe lângă imersivul, excelentul și deosebitul Zorro și a lui umbră, un action-adventure 3rd person, ce reușește să combine în mod miraculos Tomb Raider cu Thief, Lego și încă un joc ce apare și dispare și în alte producții, pe nume "Omorâți-l vă rog pe designerul ce s-a ocupat de cameră". The Shadow of Zorro este complet nejucabil datorită faptului că în loc să te lase să te concentrezi asupra acțiunii, a mișcării din umbră în umbră, a atacatului soldatului pe cale să te descopere, tu trebuie să rezolvi un puzzle continuu al poziționării camerei astfel încât să vezi totuși ceva din acțiune și eventual să poți să arunci și o privire în direcția în care mergi.

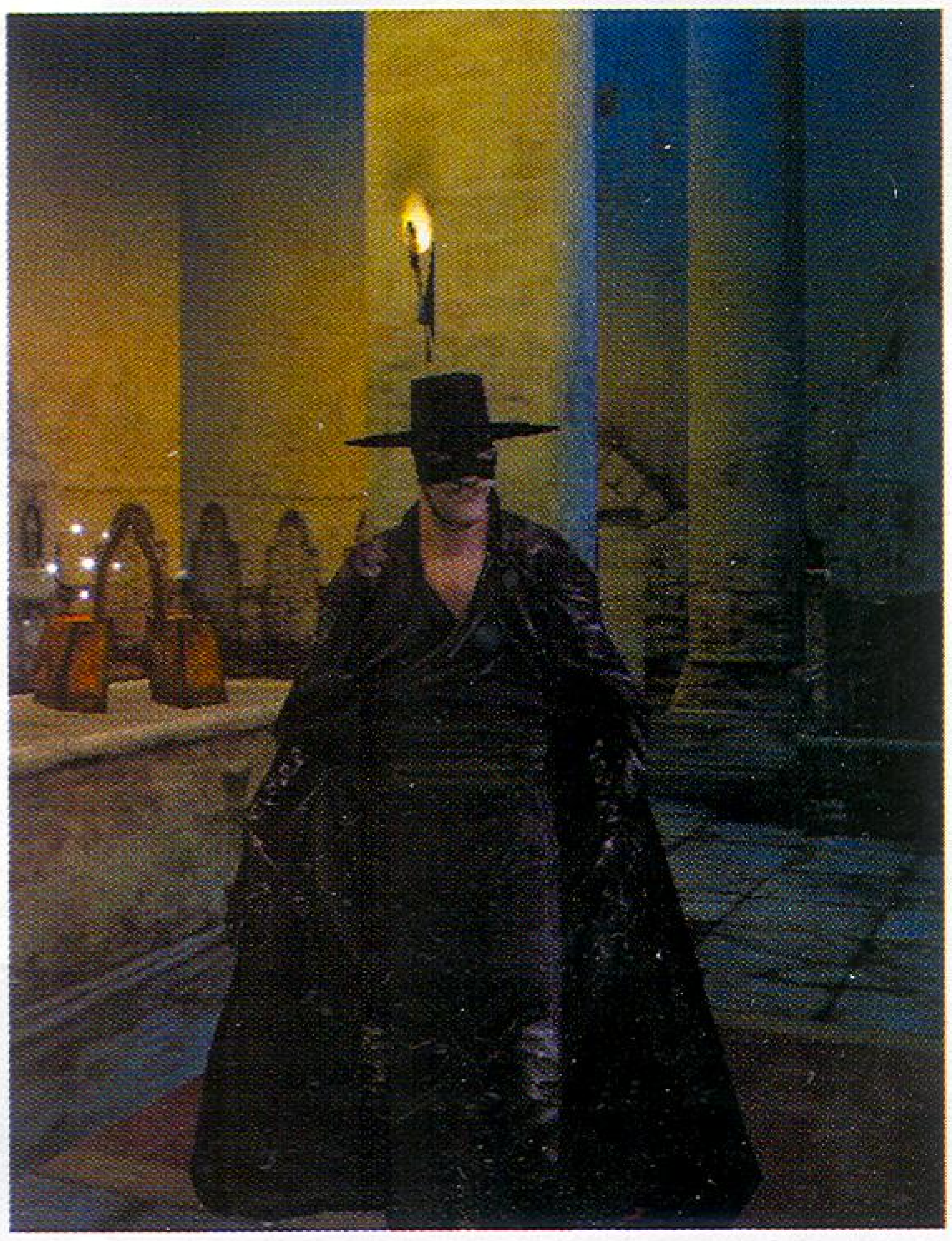
Dacă veți reuși într-un final să vă împăcați cu camera și modul de control, veți lua parte la o aventură pe meleagurile Californiei, o aventură ce va explora fațete nu foarte cunoscute nouă din seria de filme, și anume originile vestitului luptător al dreptății. Vom avea ocazia să aflăm cum a apărut acel automatism psihomotor cu Z-ul, cine este tatăl său și diferite secrete ale copilăriei sale. Un fel de vizită la psihiatru, cu mască.

LUPTE DISPERATE

Lăsând camera la o parte, In-Utero reușesc să strice și acel lucru ce ne-ar fi făcut să suportăm controlul execrabil, și anume lupta cu sabia. Nu există un control asupra personajului atunci când acesta se luptă. Zorro nu poate fi mișcat, loviturile nu le dăm noi, totul reducându-se la o apăsare a tastelor de direcție în concordanță cu seria ce apare pe ecran. Combo-urile sunt frumoase și interesante, camera dispune de unghiuri aproape cinematice atunci când te lupți, însă din păcate totul este lipsit de interactivitate. Jucătorul este redus la o simplă marionetă ce apasă niște taste generate de către joc, realizând combo-uri de lovituri. Combinați aceasta cu camera ce se mișcă când vrea ea și modul de control imposibil, cu faptul că funcționalitatea multora dintre obiectele pe care le întâlniți nu este clară, AI-ul, texturile întinse și modelele lipsite de detaliu și veți avea rețeta unui joc lipsit de interactivitate și atractivitate. Un joc ce face ca Planet of the Apes să pară o capodoperă.

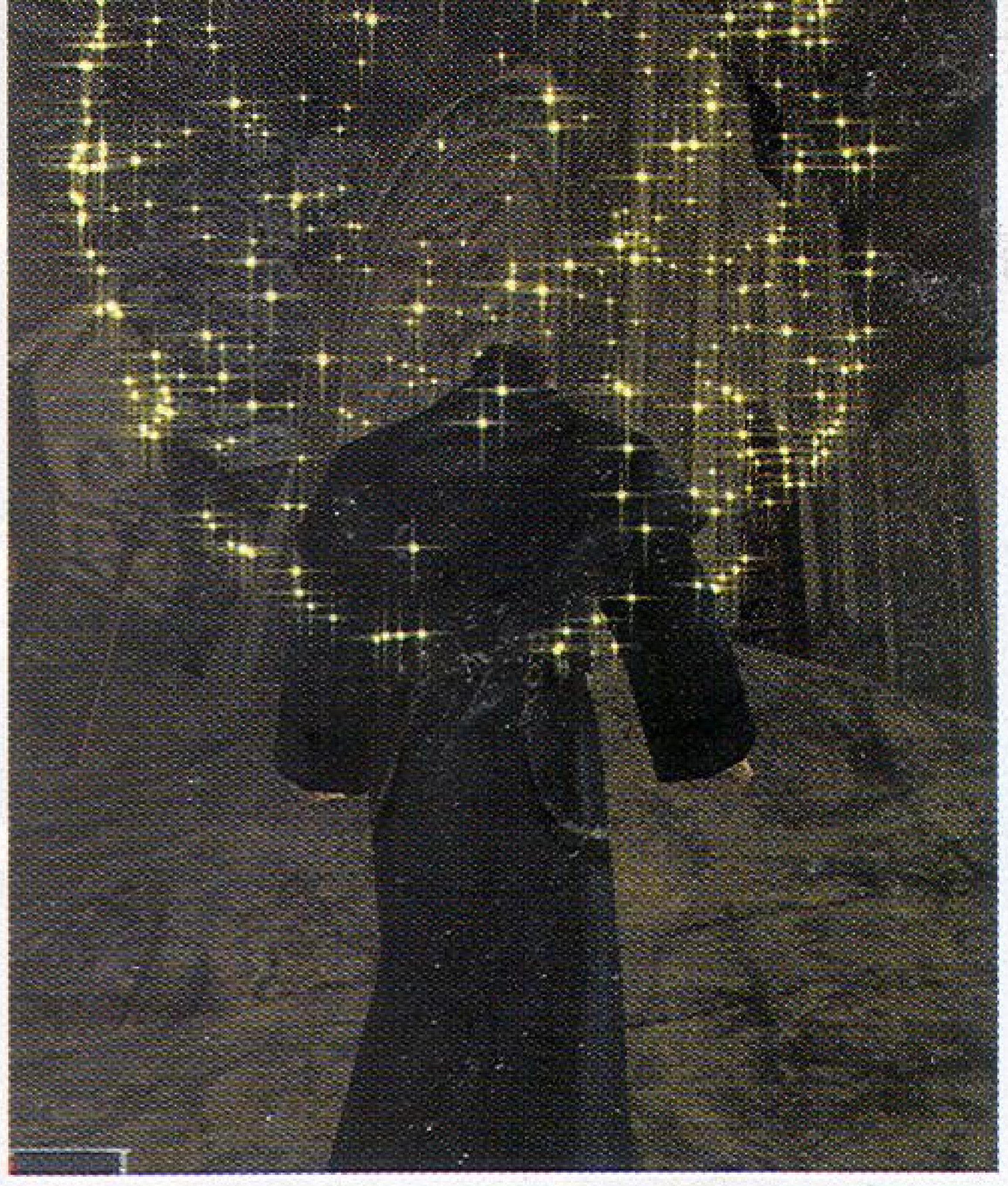
Shadow of Zorro este
- un joc prost
- ceva ce îl are pe Zorro înăuntru
- un joc foarte prost

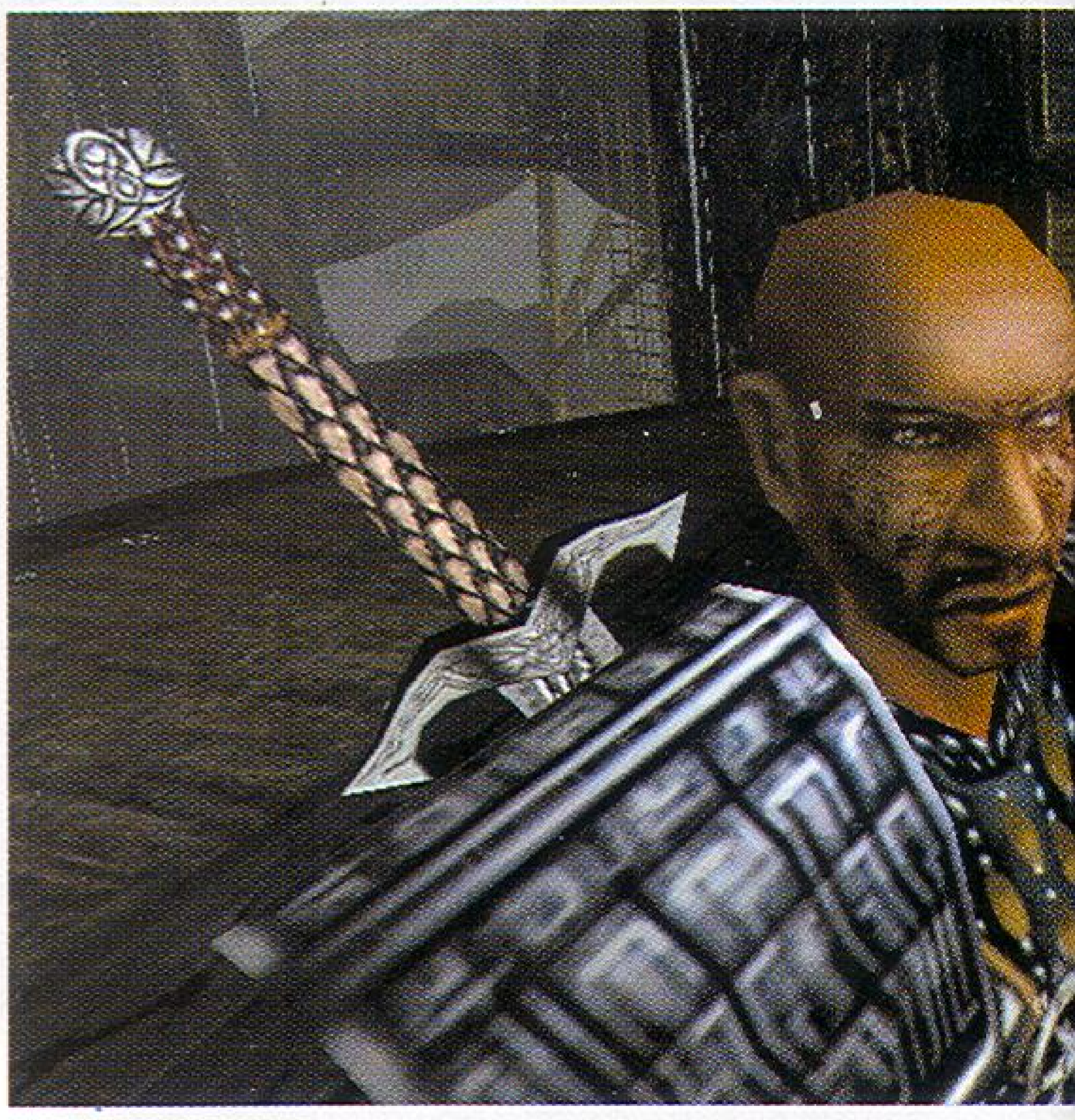
Shadow of Zorro nu este
- un joc de aventuri de calitate
- destul de asemănător ca jucabilitate cu celelalte jocuri In Utero



Verdict XtremPC
Planet of the Apes pare acum o capodoperă.
3 / 10







Gothic

RPG

Format: PC • Producător: Pirahna Bytes • Publisher: Xicat

Epopeea eroului necunoscut, volumul 2, paragraful 3. Cu verde.

ORICE joc pe care îl începi se supune așa numitei "reguli a următoarei monezi", o regulă împrumutată din universul jocurilor mecanice, unde îți investești prima monedă din curiozitate însă pentru cea de-a doua jocul trebuie să merite. Dacă jocul este atractiv, pasionant, dacă merită alte cinci minute, atunci o vei băga și pe cea de-a doua, și următoarea și așa mai departe. Același lucru se petrece și cu jocurile de pe PC, însă aici moneda este figurativă, dar nu mai puțin importantă. Gothic face parte dintre jocurile ce te fac să stai în dubiu, căci asemenea Anachronox-ului, începe mai greu, însă odată investită a doua monedă următoarele vor veni de la sine. Primele câteva zeci de minute totul este haotic, grafica nu este ieșită din comun, indiciile asupra rostului acțiunilor pe care jucătorul trebuie să le facă sunt puține, interfața și modul de interacțiune cu universul foarte neobișnuite, iar cei mai puțin răbdători vor hotărî că acesta este capătul drumului. Cei ce vor avea însă rezervoarele de răbdare mai adânci vor vedea cum după o oră sau două de joc totul începe încet-încet să prindă formă, să capete sens, iar la un moment dat toată această lume creată de cei de la Piranha Bytes te izbește prin realismul ei surprinzător și prin viața proprie pe care o simți pulsând în acțiunile fiecărui personaj întâlnit în cale. Totul este viu, pixelii capătă spirit, fiecare mișcare și alegere pe care o faci are repercursiuni mai mari sau mai mici, asemenea unei pietre aruncate într-un lac. Nimic și nimeni nu este acolo doar pentru că exista un jucător ce a trezit la viață universul în momentul în care a intrat în joc, ba chiar invers, jucătorul pătrunzând într-o lume ce a fost și va rămâne acolo, evoluând neîncetat prin baletul social al celor ce o locuiesc.

MUȘCĂTURI

Aruncând o privire pe lista lucrurilor pe care trebuie să le întrunească un RPG pentru a putea fi numit un joc bun, bifăm ca fiind prezentă lumea animată de propria voință, cu o poveste interesantă. Următoarele două ne spun că jucătorul nu trebuie să fie doborât de nivelul de complexitate al respectivului univers încă de la început, acesta trebuind să vină ușor, constant, puțin câte puțin, și că interfața trebuie să fie cât mai directă, cât mai ușor de folosit. Acestea din păcate sunt și nu prea sunt prezente. Nimic nu este ușor sau simplu în Gothic, iar interfața pare să fie prima piatră de încercare. A acționa asupra unui element sau personaj din mediul acestui joc nu se face prin simpla apăsare pe mirifica, atotprezenta tastă de "use", ci prin apăsarea acesteia în combinație cu una dintre cele ce au grijă de direcție. A folosi înseamnă atât acțiunea propriu-zisă, cât și directare. Tot asemenea și cu lupta, combo-urile de lovituri fiind realizate prin alternarea loviturilor și a tastelor de direcție. Din păcate, timpul de reacție al personajului la aceste apăsări este groaznic, și astfel dacă apăsați două combinații diferite în viteză, să spunem o lovitură laterală cu sabia, apoi o săritură în spate urmată de parare, nu o să reușiți să faceți mai nimic, căci pur și simplu personajul nu o să răspundă la comenzi. Însă acesta este unul dintre rarele jocuri unde simți că tu crești în nivel și experiență, lucru probabil motivat și de perioada de acomodare cu interfața, căci după un timp toate aceste combinații, combo-uri și navigări prin meniurile de inventory vor veni mult mai de la sine. Cu toate acestea am fi preferat ceva mult mai simplu, un drag-and-drop și shortcut-uri decât mica aventură ce te așteaptă dacă vrei să accesezi ceva din inventory.



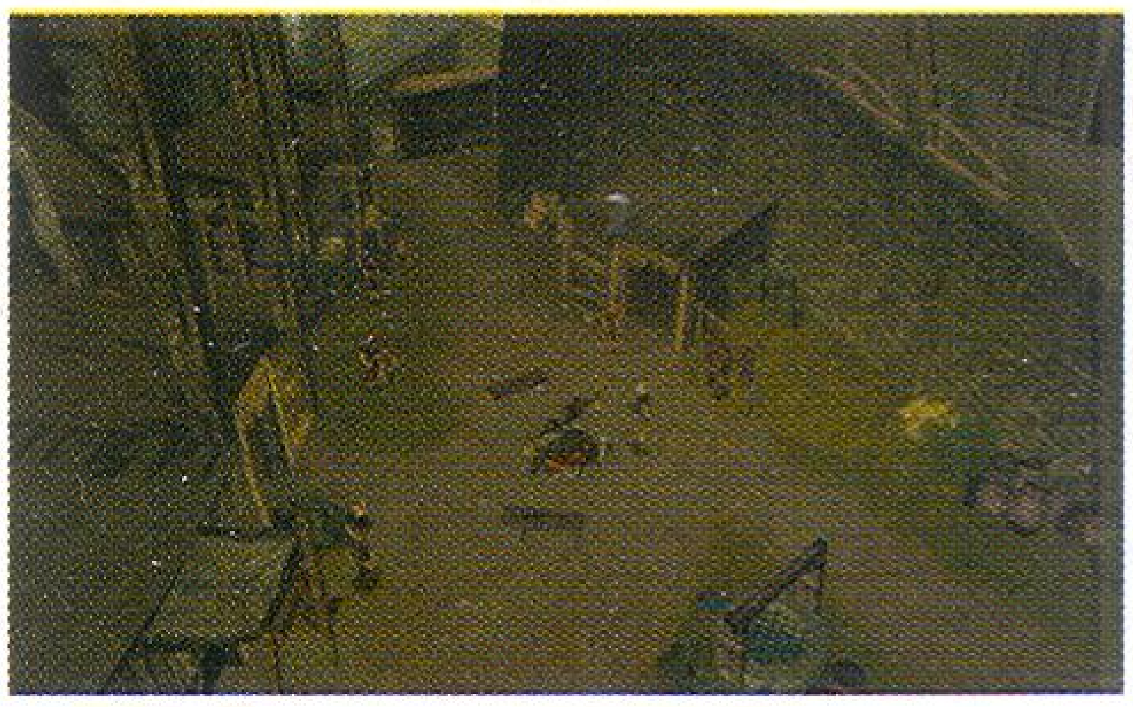
AVENTURA

Povestea ni s-a părut originală, lipsită de clișeele obișnuite cu eroul ce salvează lumea doar pentru că este erou și vrăjitorii cei răi ce doresc să aibă totul pentru ei. Personajul nostru este un anonim prizonier ce încearcă să supraviețuiască într-o închisoare ceva mai deosebită.











Acţiunea jocului se petrece în Myrtana, un regat condus de regele Rhotbar II ce tocmai a terminat o campanie de pacificare a întregii zone. A mai rămas o singură ameninţare, şi anume hoardele de orci ce atacă în continuu armata şi populaţia. Regele decide să pună toţi prizonierii din regat la săpat după minereurile atât de necesare construirii de arme, însă pentru a nu le oferi nici cea mai mică şansă de a scăpa, cei mai puternici 12 magi ai regatului încearcă să ridice o barieră magică ce permite oricui să intre, însă nu mai lasă pe nimeni afară. Ceva însă nu merge aşa cum trebuie şi bariera se extinde surprinzător, prinzându-i şi pe magi prizonieri. Condamnaţii se revoltă şi iau controlul minelor, forţându-l pe rege să negocieze pentru extragerea preţiosului material. Cei din interiorul barierei vor primi hrană, arme, femei şi orice altceva au nevoie, iar ei la rândul lor vor continua să extragă minereu şi să îl pună la dispoziţia regelui. Nu la foarte mult timp după aceste întâmplări, personajul nostru este aruncat şi el în spatele barierei şi astfel se trezeşte în mijlocul unui ţinut destul de întins, de unde nu are cum să scape. Multe lucruri s-au schimbat în interior, vechea mină şi tabăra ei, Old Camp, controlată de Gomez, Ore Baronns şi magicienii din Circle of Fire pe baza unor reguli foarte stricte, devenind locul unor conflicte interne ce determina o parte din locuitori şi câţiva magi să construiască o nouă tabără, New Camp, unde legile sunt mult mai relaxate; iar undeva în mlaştinile din est, câţiva visători nebuni ce debordează de misticism construiesc o a treia tabără. Confruntările constante dintre aceste facţiuni, pericolele naturale ale zonei şi o hoardă de orci ce se pare că a fost prinsă în interiorul barierei îţi vor testa capacităţile de supravieţuire. Nu va fi uşor.

EXPERIENŢA

Fiind o lume cât se poate de reală, vei observa că primele câteva creşteri în nivel vor fi foarte dificile, deoarece nu ai puterea sau armele necesare pentru a te lupta cu monştrii din pădure, iar dacă te iei cu cineva la hartă în tabără, rişti să fii ori omorât, ori jefuit, ori aruncat afară, ceea ce în majoritatea cazurilor înseamnă moarte sigură odată cu căderea nopţii. Începutul te va găsi alergând după ciuperci şi meatbugs, omorând scavengeri (un fel de găini uriaşe, fără aripi) şi în general linguşindu-i pe cei ce sunt mai importanţi în Old Camp, pentru a beneficia de protecţia lor. Fiecare creştere în nivel îţi oferă puncte de abilitate, ce le investeşti prin învăţarea abilităţii propriu-zise de la cineva din tabără. Libertatea de care dispui pentru evoluţia personajului este enormă, el putând fi construit exact aşa cum îţi dictează inima. Nu există restricţii legate de clasa sa, ci numai cele legate de numărul de skillpoints-uri de care dispui şi lucrurile pe care vrei să le înveţi. Însă ceea ce este foarte interesant este acel balet social despre care vorbeam la început. Trebuie să înveţi cine merită flatat şi cine merită altoit cu sabia, cum să scapi din conflicte ce te pot omorî, cum să nu te laşi păcălit. Trebuie să te înveţi să nu te iei de oricine, căci dacă ataci pe cineva, prietenii acestuia te vor ataca şi ei pe tine pentru a se răzbuna, şi astfel te vei găsi într-o situaţie nu foarte bună. Trebuie să ştii când să furi şi când să ceri, când să dai şpagă şi când să te răsteşti. Trebuie să înveţi să îţi faci prieteni, trebuie să găseşti o cale pentru a nu plăti taxa enervantă de protecţie. Trebuie să înveţi să faci bani, fie prin vânătoare, fie prin alte mijloace. Trebuie să te obişnuieşti cu faptul că acest joc nu este deloc liniar, şi orice acţiune de-a ta modifică într-un fel modul în care eşti privit, şi ceea ce se întâmplă. Trebuie să te obişnuieşti cu momentele în care tocmai când ai crezut că ţi-ai găsit rostul şi ai descoperit o cale prin care îţi va fi bine, ceva complet neaşteptat se întâmplă şi dă totul peste cap. Gothic este singurul joc ce pare a fi online, cu toate celelalte personaje mânate de oameni asemenea ţie.

VIZUAL

Grafic, Gothic arată decent însă nu se ridică la nivelul producţiilor 3D contemporane. Cu toate acestea reuşeşte într-un mod foarte ciudat să fie real, şi are momente în care am rămas privind extaziaţi câte un peisaj. Ciclul noapte-zi este pus în scenă perfect, soarele evoluând pe boltă, luna la fel. Texturile sunt însă cam şterse, iar geometria puţin cam din topor. Arhitectural arată bine însă, iar terenul este asemenea oricărei zone muntoase, plin de urcuşuri şi coborâşuri, serpentine, râuleţe ce taie poteca, cascade şi aşa mai departe. Modelele nu sunt foarte detaliate, iar expresiile faciale nu sunt chiar atât de uşor de citit. Ca mişcare a personajului lucrurile nu stau foarte bine, mişcările fiind puţin rupte una de cealaltă. Pathfinding-ul nu este extraordinar, existând momente în care personajele se blochează prin colţuri sau texturi, însă ca AI totul este foarte bine pus în scenă, oponenţii atacând în grup, prin învăluire, lovind alternativ, retrăgându-se, stând la adăpostul pădurii şi aşa mai departe. Cu toate minusurile sale, Gothic reuşeşte să fie unul dintre cele mai bune RPG-uri făcute vreodată, iar dacă s-ar fi lucrat puţin mai atent în ceea ce priveşte grafica şi interfaţa, şi nu ar fi avut mica grămăjoară de bug-uri de care dispune, timpii de încărcare enormi şi cerinţele suspect de mari, ar fi reuşit să fie cel mai bun RPG făcut până acum. Cu toate acestea este RPG-ul anului 2001, fără discuţie.

Gothic este	Gothic nu este
• o lume vie • fermecător • greu	• prea arătos • o experienţă plăcută încă de la început • pentru fanii lui Max Payne

Verdict XtremPC — **8** /10
Interfaţa, bug-urile şi grafica scad nota cu 2 puncte

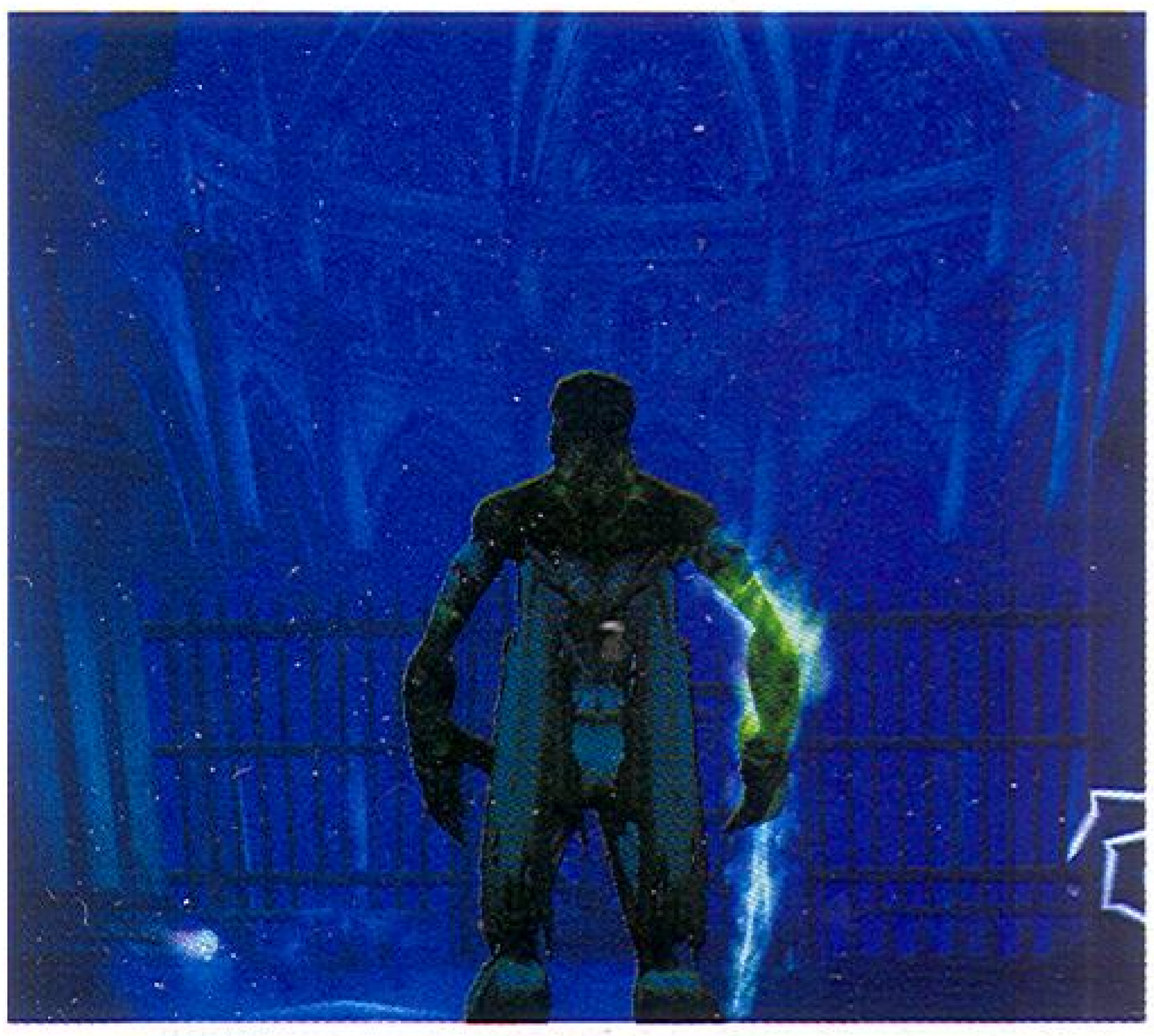


Legacy of Kain
Soul Reaver 2

Acțiune/Aventură

Format: PC • Producător: Crystal Dynamics • Publisher: Eidos • Distribuitor: Monosit (01-330.63.52)

O poveste-joc mai mult decât un joc-poveste





ÎN 1996, Blood Omen: Legacy of Kain deschidea drumul pentru o serie de jocuri action adventure third person ce avea să cunoască un succes deosebit pe piața consolelor. Un succes suficient de mare încât producătorii să fie încurajați să porteze fiecare titlu din serie și pe PC. Astfel după Blood Omen a urmat Soul Reaver, care l-a introdus ca personaj principal pe Raziel, un tânăr nobil care nu avea doar "sângele albastru" atribuit proverbial aristocrației, ci și pielea albastră, manevrele diabolice ale lui Kain transformându-l într-o creatură pe jumătate vampir și pe jumătate demon. Înarmat cu Soul Reaver, o sabie magică ce se hrănește cu energia sufletelor, Raziel revine în Soul Reaver 2 pentru a arunca lumină asupra unor întrebări lăsate fără răspuns de părțile anterioare. Un amalgam original de acțiune combinată cu rezolvare de puzzle-uri, jocul va fi cu siguranță pe placul fanilor seriei. Chiar și pentru cei care nu au încercat jocurile precedente, Soul Reaver 2 se va dovedi o experiență interesantă din multe puncte de vedere.

Cu toate acestea, dacă luați pentru prima oară contact cu seria, nu vă așteptați ca desfășurarea evenimentelor să vă fie foarte clară. Deși povestea este excelentă, ea este încărcată cu referințe la personaje și evenimente din Blood Omen și primul Soul Reaver, astfel încât va fi greu să descurcați ițele intrigii chiar și cu ajutorul manualului. Jocul începe chiar de unde s-a terminat Soul Reaver, astfel că unii dintre voi își vor pune pe bune dreptate întrebarea: ce se întâmplă de fapt în jocul ăsta?

Acțiunea propriu-zisă nu are din fericire nevoie de prea multe explicații: Raziel călătorește de-a lungul tărâmului Nosgoth în căutare de răspunsuri la întrebările care îl frământă și obsedat să se răzbune pe Kain, lordul-vampir care l-a condamnat la o perpetuă existență chinuită. Una dintre inovațiile pe care le-a adus primul Soul Reaver era faptul că Raziel nu putea să moară: în momentul în care corpul său fizic era distrus, el trecea într-o lume fantomatică, oglindă deformată a realității, de unde putea să revină când acumula suficientă energie pentru a-și recrea corpul. Acest aspect a fost păstrat și în Soul Reaver 2, cu tot cu posibilitatea de a trece după dorință în tărâmul etereal, lucru necesar pentru a rezolva unele dintre puzzle-uri.

Aceasta nu este singura caracteristică ce îl face pe Raziel un personaj cu totul și cu totul special: el mai poate înota fără să își piardă răsuflarea, poate plana pe distanțe scurte cu ajutorul aripilor sale de demon, poate trece prin uși închise (în starea eterealã) și își poate reface sănătatea înghițind sufletele dușmanilor uciși.

Confruntările propriu-zise sunt interesante la început, dar devin monotone pe parcurs. Repertoriul de lovituri al lui Raziel este destul de sărac, iar lovitura de grație pe care le-o aplică inamicilor atunci când îi ucide este o rutină care devine în scurt timp iritantă, chiar dacă diferă de la o armă la alta. Se pare că este o caracteristică generică a jocurilor de PlayStation să simplifice inutil de mult secvențele de luptă, probabil pentru a le face accesibile unei categorii cât mai largi de butonari. Dar acest lucru se reflectă negativ asupra lui Soul Reaver, mai ales că sistemul de auto-orientare spre inamic nu este tocmai cel mai eficient, iar luptele cu mai mulți adversari simultan devin de-a dreptul haotice. Chiar și comparativ cu anteriorul Soul Reaver, lupta este excesiv de simplă: nu mai trebuie să le dai foc vampirilor sau să îi tragi în țeapă, poți să îi bați chiar cu mâinile goale. Soul Reaver-ul este disponibil mai tot timpul jocului, Raziel putând să conjure sabia de energie după dorință. Chiar dacă se hrănește ea cu sufletele inamicilor, lăsându-ți personajul fără sănătate în momentele critice, tot este mult prea puternică pentru a fi fair play. O altă inovație din Soul Reaver care se păstrează în continuare este lipsa "vieților" sau "salvărilor" propriu zise. Save point-uri sunt presărate de-a lungul ținutului, dar ele sunt doar un compromis în favoarea jucabilității, Raziel fiind practic nemuritor. Remarcabilă este și lipsa loading screen-urilor: călătoria lui Raziel este continuă, fără a fi întreruptă de timpi iritanți de încărcare, lucru care nu este tocmai de ici de colo, date fiind dimensiunile spațiului de joc și calitatea graficii.

Iar dacă jocul mai are unele neajunsuri pe partea de gameplay, din punct de vedere al graficii nu i se poate reproșa nimic. Ba chiar dimpotrivă: Soul Reaver 2 arată absolut splendid. Arhitectura spațiului de joc este deopotrivă e având puține poligoane, dar compensând prin texturi adecvate și extrem de detaliate. Totul este impresionant, de la filmele in-game și trecerea spectaculoasă din realitate în "tărâmul umbrelor" la iluminare și efecte speciale. Soul Reaver 2 este o experiență extrem de plăcută, dar care ia sfârșit destul de repede și te lasă în continuare cu unele nelămuriri în privința poveștii. Durata scurtă este compensată din plin de intensitatea acțiunii, calitatea graficii și sunetului și de un univers excelent.



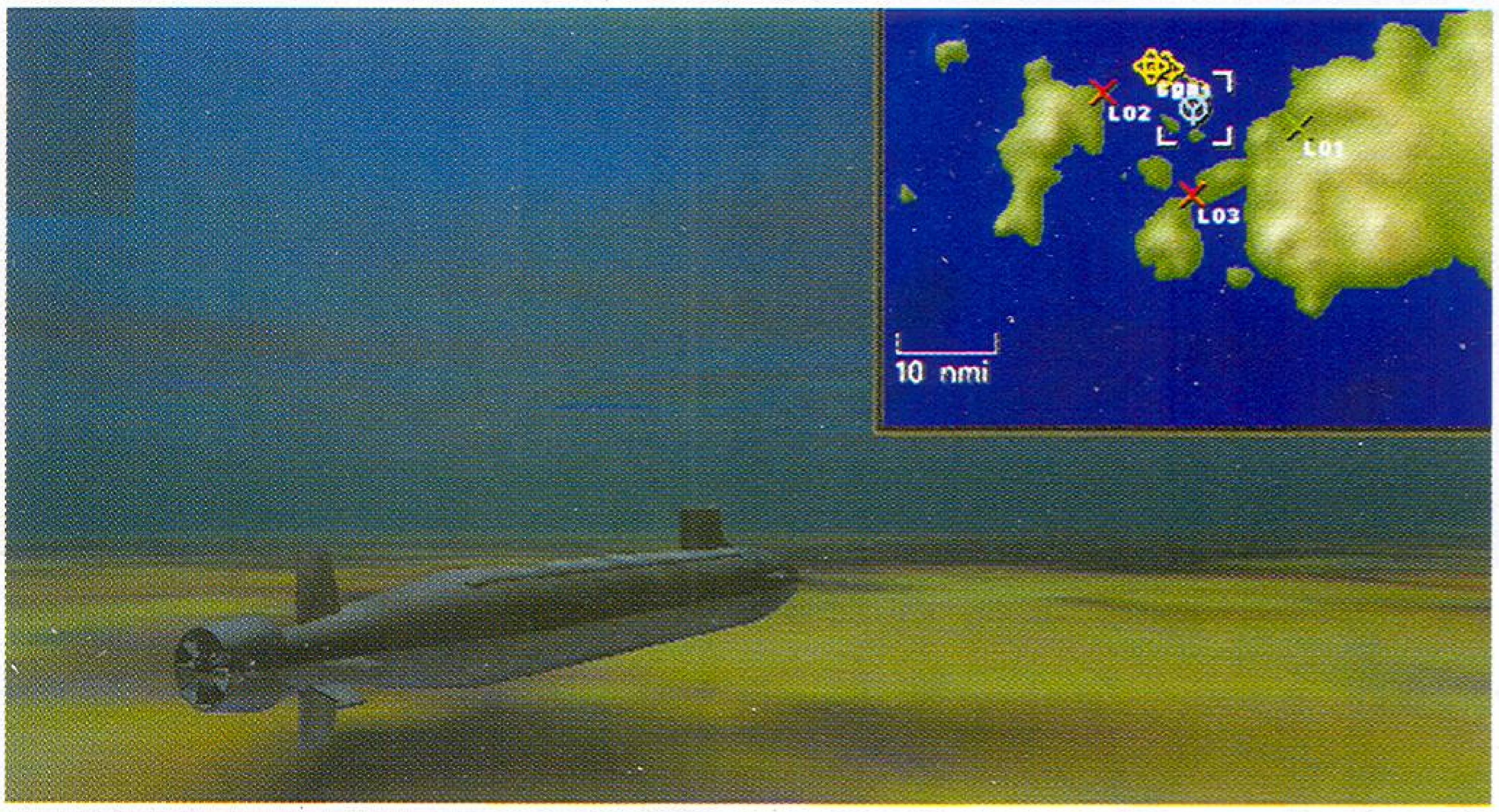
Verdict XtremPC 8 /10
Mai bun decât primul din serie.

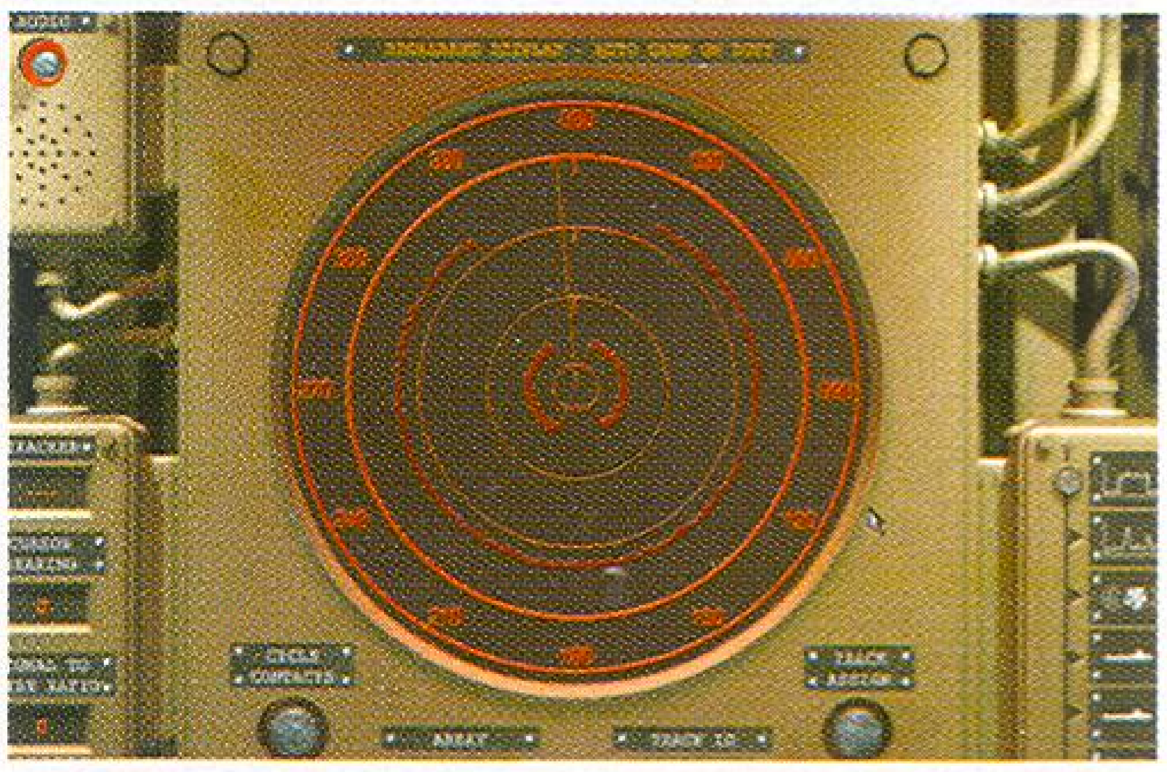
Simulator

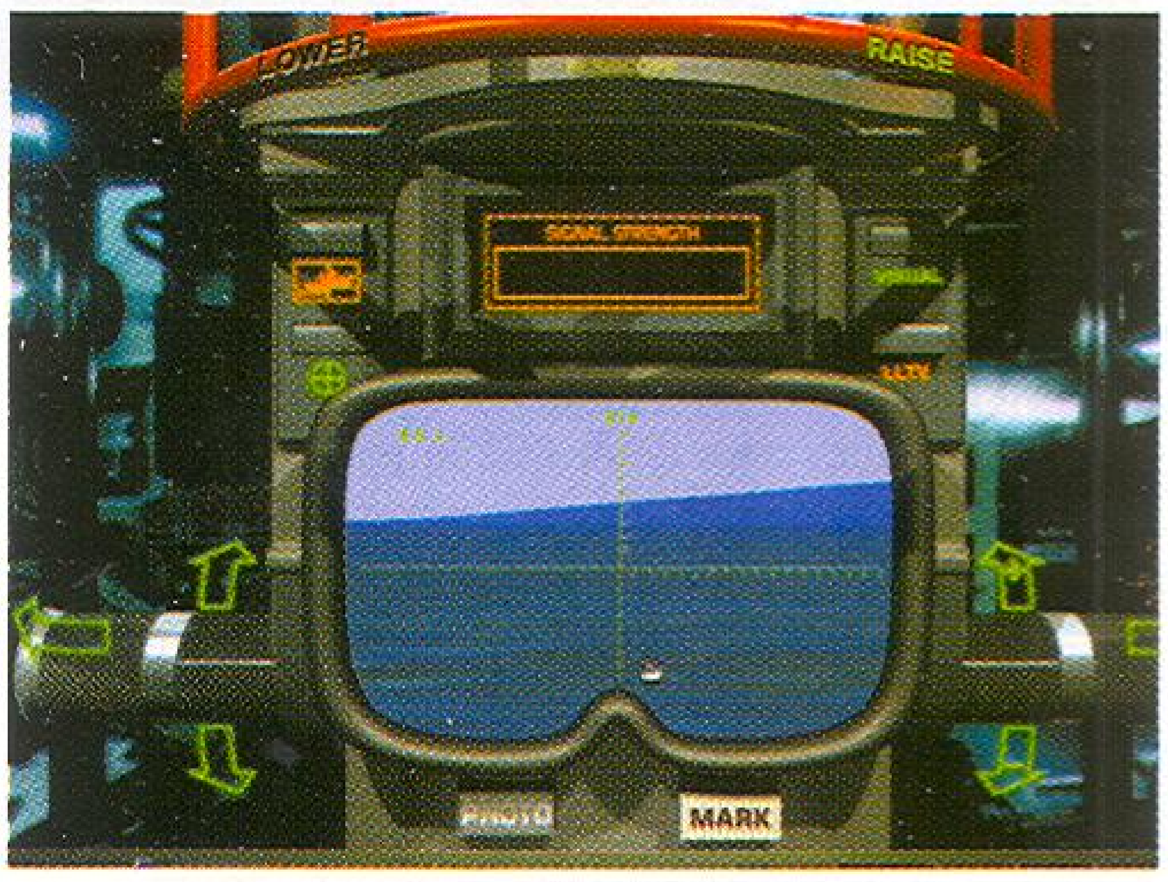
Sub Command
Akula-SeaWolf-688 (I)

Format: PC • Producător: Sonalysts • Publisher: Electronic Arts • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Nu vă așteptați la acțiune alertă









PRIMUL lucru care îți vine în minte când vezi cutia acestui simulator de submarin este Sean Connery demonstrându-și cu șiretenie supremația în "Vânătoarea lui Octombrie Roșu". Iar introducerea cinematică nu face nimic pentru a-ți spulbera prima impresie: submarine alunecând cu grație mortală în adâncuri întunecate, torpile plecând spre țintă cu o precizie înspăimântătoare, explozii spectaculoase și vase ce se scufundă sfărâmate fără să știe ce le-a lovit. Din nefericire jocul propriu-zis este la fel de palpitant ca o carte de Tom Clancy: în ciuda ideilor bune, acțiunea este sufocată de o mare de detalii tehnice ce nu prezintă interes decât pentru o categorie foarte restrânsă de fani.

Cei de la Sonalysts mai au la activ un simulator de submarin, pe numele său 688 (I) Hunter/Killer și au mai lucrat și la Jane's Fleet Command. Experiența lor nu poate fi pusă la îndoială și colaborarea cu Jane's și Institutul Naval din S.U.A este un argument în plus în privința realismului din Sub Command. Toate submarinele, vasele, elicopterele și avioanele din joc sunt replici aproape perfecte ale corespondentelor lor din realitate și jucătorul va trebui să înțeleagă în amănunt modul în care funcționează fiecare submarin din cele patru submarine simulate (American 688 (I), Seawolf, Akula și Akula II) pentru a avea o cât de mică șansă de a câștiga chiar și cea mai simplă misiune.

Ca la orice simulator, există un mod pentru novici și unul pentru utilizatorii avansați. Diferența dintre ele este că novicele nu trebuie decât să joace funcția de căpitan, restul echipajului fiind automatizat de calculator. Cei care joacă pe nivelul avansat vor trebui să facă totul singuri: navigare, detectare, lansarea torpilelor, etc. Părerea noastră este că acest mod nu numai că nu este realist (cine a mai văzut submarin militar cu un echipaj de o singură persoană?), ba chiar intră pe teritoriul sadismului, jocul fiind suficient de dificil chiar și pe modul novice.

Cele trei misiuni-tutorial nu sunt nici pe departe suficiente pentru a te acomoda cu complexitatea unui submarin, iar manualul de 200 de pagini al jocului se găsește doar pe unul dintre CD-uri, sub formă de document PDF. Pentru a-l consulta, trebuie să ieșiți din joc, să citiți ce aveți nevoie, apoi să vă întoarceți. Metoda Alt-TAB nu funcționează, cauzând blocarea jocului.

Și nu se poate spune că nu ai nevoie de ajutor. Jocul este compus dintr-o serie de panouri cu diferite funcționalități: radar, sonar, periscop, navigație, atac, etc., care deși sunt foarte bine realizate grafic și similare cu cele din realitate, nu sunt deloc explicite și diferă de la un submarin la altul. Veți descoperi că practic misiunea unui comandant de submarin se reduce în realitate la rezolvarea unei serii de "puzzle-uri": eliminarea falselor ecouri, detectarea semnăturii sonore a unui submarin sau vapor și identificarea lui, corelarea semnăturii cu viteza și direcția pentru a obține o soluție de atac (firing solution) și alte asemenea.

Marea majoritate a acțiunii se petrece de fapt în mintea jucătorului. Nici una dintre stații nu are nimic spectaculos și toate sunt reprezentate 2D. Există și o vedere 3D, catalogată ca feature de producători, dar etichetată totodată ca cheat, deoarece submarinul nu are ferestre și cei dinăuntru trebuie să se bazeze pe instrumente pentru a reacționa la lumea exterioară. Ei bine, credeți-ne pe cuvânt când vă spunem că fereastra 3D nu folosește la absolut nimic. Chiar dacă modelele 3D sunt foarte bine realizate și există și ciclu zi-noapte, lens-flare-uri și explozii, ea rămâne fără urmă de îndoială inutilă. Nu veți vedea niciodată un submarin inamic cu ajutorul ei. Cel puțin nu înainte de a fi prea târziu. Oricum, în general, nu se petrece decât foarte rar ceva ieșit din comun în ea și suntem siguri că nimeni nu i-ar fi simțit lipsa. De altfel, nu trebuie să vă așteptați deloc la acțiune frenetică: o confruntare între submarine se bazează pe furișare, răbdare și nervi de oțel. Fie că sunteți obișnuiți cu un ritm mai alert sau nu, veți descoperi că butonul de accelerare a timpului este o binecuvântare în majoritatea misiunilor. Nu negăm că există mulți care apreciază acest joc de-a șoarecele și pisica, în care de multe ori tensiunea devine insuportabilă și vânătorul devine vânat. Cu toate acestea, este clar că punctul forte al gameplay-ului este partea de multiplayer, unde prin intermediul matchmaker-ului de la Electronic Arts vă puteți găsi un oponent uman care să împărtășească aceeași pasiune pentru suspans și strategie în slow-motion.

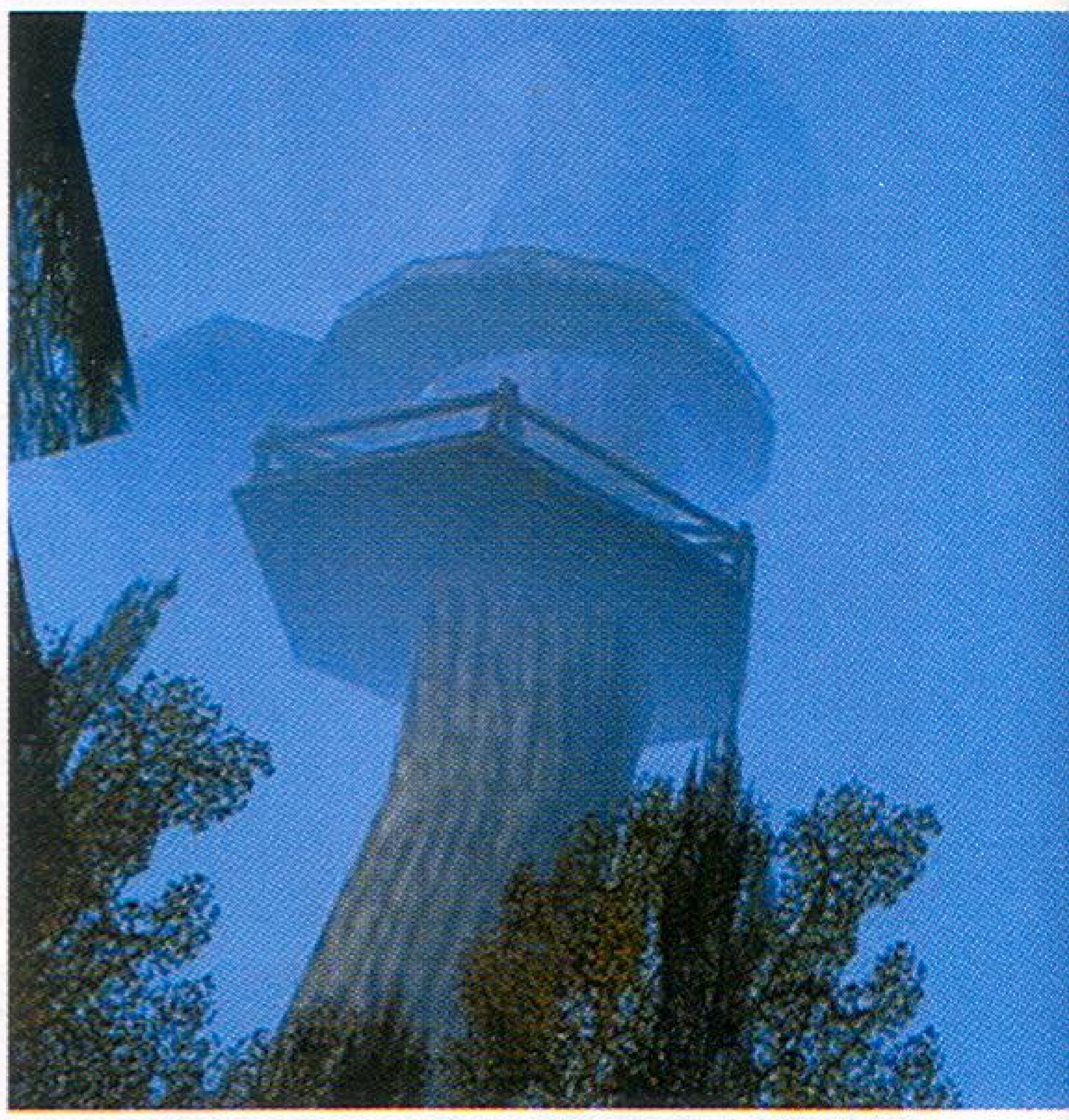
Pentru a implica și mai mult utilizatorul în joc, cei de la Sonalysts au implementat și un modul de comandă prin voce, bazat pe tehnologia de recunoaștere vocală de la Microsoft. Nu comentăm calitatea software-ului de la Microsoft, pe care de altfel nici nu am avut ocazia să îl testăm, însă am vrea să subliniem că este periculos să te bazezi că programul va recunoaște diferența dintre "fourteen" (14) și "forty" (40) de picioare adâncime, atunci când submarinul gonește cu 30 de noduri printre sloiuri imense de gheață. Sub Command: Seawolf-Akula-688 (I) este un foarte bun simulator, dar nu strălucește ca joc, fiind subminat de lipsa unui sistem mai eficient de îndrumare și a unei metode ceva mai adecvate de vizualizare a interiorului submarinului sau a luptelor subacvatice. Fanii acestui gen îl vor aprecia însă cu siguranță mai mult decât noi.

Verdict XtremPC
Doar pentru pasionați.
6 /10



Wizardry 8

RPG



Format: **PC** • Producător: **SirTech** • Publisher: **SirTech** • Distribuitor: **Best Distribution** (01-345.55.05)

Când setea de putere copleşeşte, binele trebuie să triumfe

WIZARDRY 8 este ultimul RPG al anului 2001. În acelaşi timp el reprezintă ultima încercare a companiei canadiene SirTech de a reveni la vechea viziune cu privire la RPG-uri. În ultimul timp perspectiva care a reuşit să se impună mai ales în cadrul acestui gen de jocuri este cea gen Diablo cu avantajul că poţi avea o imagine de ansamblu a ceea ce se petrece în jurul tău dar cu dezavantajul că nu mai simţi atât de mult fiorul luptei. Hoarde întregi de adversari sunt distruse într-o clipită iar personajul câştigă experienţă într-un minut cât alţii într-o oră. Wizardry 8 este un RPG first person clar şi curat sub fiecare aspect al lui iar acesta este principalul său merit.

INTRO

Povestea jocului continuă întâmplările din titlul anterior, Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, unde o creatură malefică pe nume Dark Savant îţi scăpa printre degete luând cu ea un puternic artefact numit Astral Dominae, artefact despre care se spunea că poate da posesorului putere asupra vieţii. Acţiunea lui Wizardry 8 se petrece pe planeta Dominus unde mai sus amintitul Dark Savant se află în căutarea a încă două artefacte ce împreună cu primul pot garanta celui care se află în posesia tuturor puterea Stăpânilor Cosmosului. Nu se specifică exact în ce constă aceasta, însă judecând după faptul că un singur artefact este foarte puternic probabil ideea că Dark Savant le-ar putea găsi şi pe celelalte două este atât de înfricoşătoare încât îţi vei strânge grupul încă o dată pentru a opri această infernală sete de putere. După o instalare de aproximativ 2Gb şi o scurtă detectare a plăcii video lumea Wizardry vi se aşterne în faţă în toată splendoarea ei. Vă va lua ceva timp până vă veţi învăţa cu toate opţiunile şi posibilităţile pe care jocul le oferă dar rezultatul este peste aşteptări.

JOCUL PROPRIU-ZIS

Prima fază a jocului constă în alegerea sau crearea personajelor, lucru nu tocmai uşor dacă nu aţi citit o scurtă descriere a tuturor raselor, claselor şi caracteristicilor posibile. Ceea ce ne-a surprins însă a fost mesajul jocului care apare în cazul formării unui grup mai mic de şase personaje. Acesta ne spune că jocul este creat pentru a fi jucat cu un grup de şase, lucru care ridică nişte semne de întrebare. Ce se întâmplă în cazul în care am fi dorit să formăm un grup din doar trei, patru sau cinci personaje? Am fi putut să alegem un nivel de dificultate mai mic pentru ca grupul să facă faţă aceluiaşi număr de monştri, dar aşa ceva nu pare tocmai fairplay. Pe lângă setarea de dificultate, producătorii ar fi trebuit să ia în calcul şi posibilitatea ca cineva să nu dorească un număr atât de mare de personaje în grupul său deoarece atunci timpul folosit pentru personalizarea grupului este identic dacă nu mai mare decât cel destinat luptei sau explorării. Deşi admitem că pentru unii acest aspect ar putea părea o binecuvântare. De această "binecuvântare" au mai suferit şi alte titluri printre care cel mai recent ar fi Throne of Darkness, iar rezultatul a fost de cele mai multe ori o scădere a interesului pentru joc, care fără a fi unul nereuşit îţi pierdea atracţia în timp.

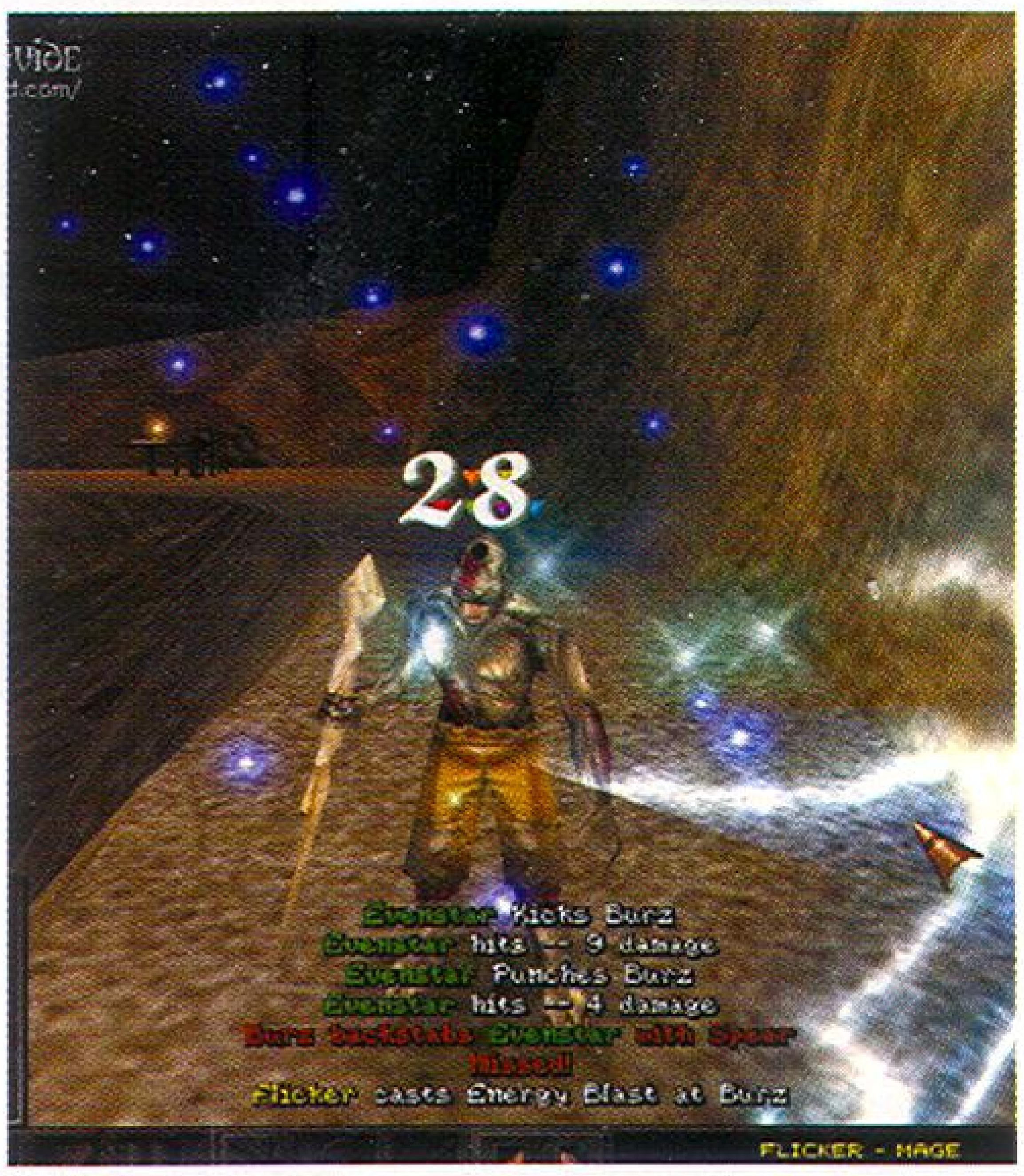
Odată terminată această fază premergătoare jocului propriu-zis, are loc începutul călătoriei pe Dominus. În mod implicit interfaţa ocupă foarte mult spaţiu pe ecran lăsând jucătorului o perspectivă limitată asupra ceea ce se află în jurul lui. Din fericire acest lucru poate fi corectat astfel încât se poate obţine foarte uşor una mult mai decentă. Cu toate că grupul este format din şase personaje şi cu toate că se poate controla poziţia adoptată de acestea, ceilalţi camarazi rămân în spate oricâte întoarceri sau strafe-uri ai face. Ar fi fost frumos să îi poţi vedea pe ceilalţi, să le poţi vedea armele sau armurile şi să le urmăreşti acţiunile lucru care în luptă s-ar fi dovedit extrem de folositor. Referitor la

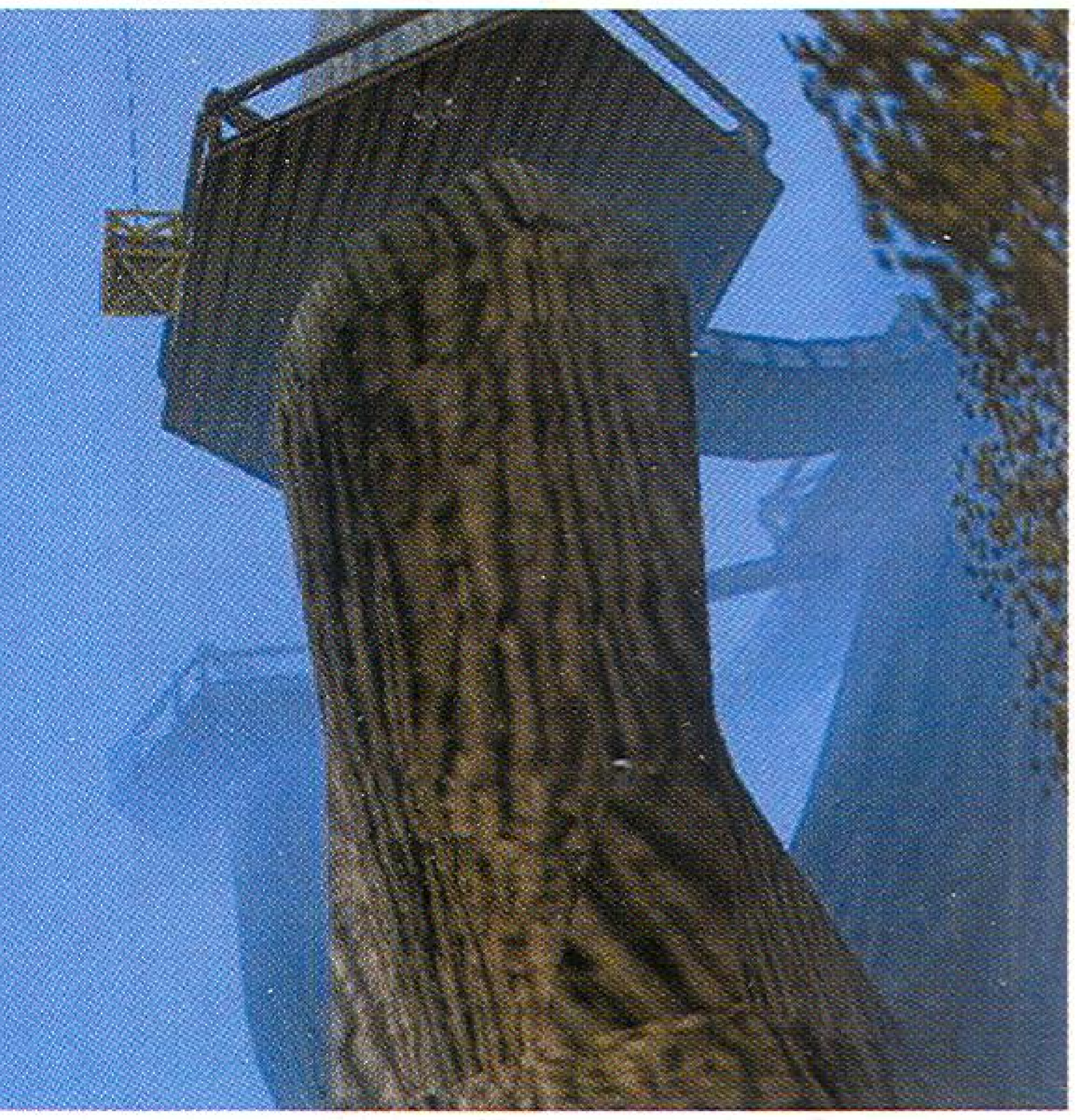
Wizardry 8 este
- un joc aparţinând unei serii devenită deja clasică
- un joc atât pentru începători cât şi pentru cei experimentaţi
- captivant din punct de vedere al gameplay-ului

Wizardry 8 nu este
- foarte bogat din punct de vedere grafic
- simplu, necesitând multă atenţie şi răbdare
- foarte complex din punct de vedere al poveştii













urmărirea fiecărui personaj producătorii au ales un sistem mult mai simplu de implementat dar din nefericire mult mai greoi iar acesta iese la iveală mai ales în cazul unei confruntări. Lupta poate avea loc în două moduri: ea poate fi continuă sau pe ture. Pentru început ar fi bine să nu alegeți lupta continuă, deoarece riscați să pierdeți controlul asupra grupului. În cadrul luptei pe ture se alege câte o acțiune pentru fiecare personaj pentru ca apoi controlul să se dea adversarilor nu înainte ca fiecare să ducă la bun sfârșit ceea ce i s-a ordonat. În momentul săvârșirii unei acțiuni o serie de propoziții descriptive apar în mijlocul ecranului. Fiecare dintre acestea are o culoare diferită în funcție de personajul care acționează ceea ce determină și memorarea lor pentru a putea urmări evoluția luptei. Sistemul pe ture are și avantaje și dezavantaje: emoția luptei dispare, practic aceasta transformându-se într-o dobândire relaxată de experiență. Pe de altă parte se permite jucătorului să-și concentreze și mai bine atenția asupra fiecărui personaj, dezvoltarea acestora devenind principalul scop urmărit. Pentru cei experimentați o confruntare continuă este exact ceea ce au nevoie aceasta furnizând adevăratul spectacol combativ a lui Wizardry 8. În totală antiteză cu lupta se află însă partea de explorare. Acum se poate face abstracție de orice personaj din grup. Singurele momente în care trebuie să iei în calcul rasa sau clasa unuia dintre ei este atunci când găsești un anumit obiect. Ai posibilitatea să îl pui într-un loc comun pentru a fi utilizat de orice membru sau îl poți da unui anume personaj care ar avea ce face cu el. În rest senzația că ai fi singur este prezentă peste tot. Din când în când se pot auzi comentariile unui personaj, comentarii de altfel extrem de bine realizate și chiar cu o tentă ușor umoristică, vocile folosite fiind cu certitudine aceleași ce au însuflețit personajele din Jagged Alliance 2, un alt joc de succes de la SirTech.

Grafica este variată, dar nu iese în evidență nici prin animații, nici prin efecte speciale sau design al nivelurilor, personajele fiind singurul loc în care producătorii ar putea fi lăudați pentru o oarecare inventivitate.

Fără să fie un lucru rău, putem sublinia că Wizardry 8 nu revoluționează nimic. Din contră, el privește înapoi încercând să trezească într-unii dintre noi acele amintiri frumoase cu jocuri de DOS și calculatoare mai slabe decât unele telefoane mobile din ziua de azi. Pentru cei care au avut norocul să aibă Wizardry 7 producătorii au inclus opțiunea de import a salvărilor și implicit a grupului creat în titlul precedent. Cum această variantă are puține șanse de reușită nu vă mai rămâne decât să începeți cu începutul și să savurați un RPG clasic.

Wizardry 8 cere timp și multă răbdare, ghidându-se după principiul "graba strică treaba". Un grup alcătuit fără cele mai elementare cunoștințe sau unul făcut în grabă și dezvoltat prost nu numai că nu va da nici un fel de rezultate ci vă va face viața mult mai grea decât este și sincer, putem să vă spunem că ar fi păcat. Majoritatea RPG-urilor în ziua de astăzi sunt doar jocuri. Wizardry 8 este o experiență.

Verdict XtremPC 8 / 10
Un RPG clasic

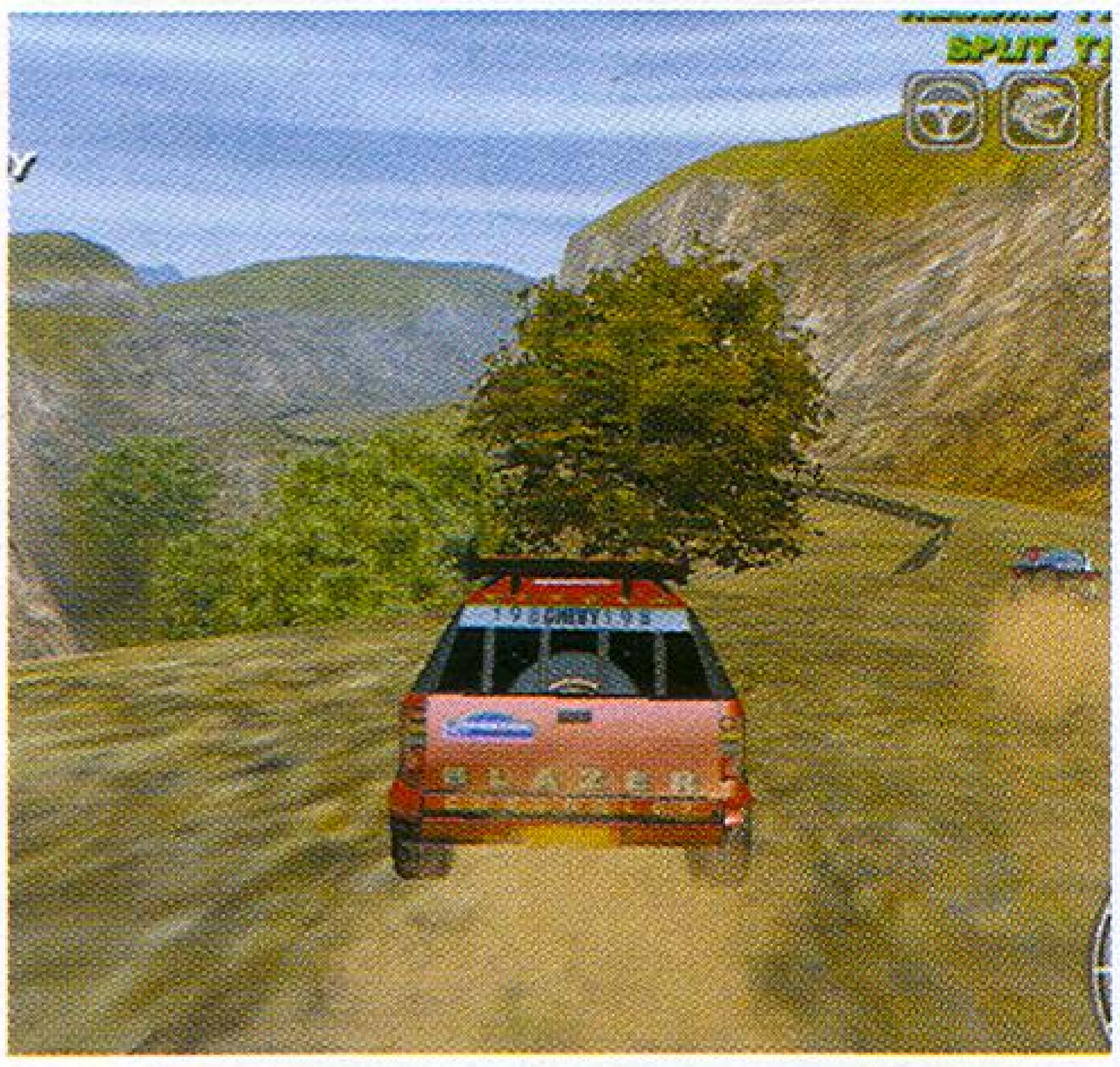






Raliuri

Master Rallye



Format: PC • Producător: Steel Monkyes • Publisher: Microids • Distribuitor: N/A

Interesant, dar nu vă poate menține atenția prea mult timp

NOI românii se pare că avem o afinitate specială pentru jocurile cu mașini de teren. Nu neapărat una conștientă însă în mod clar una ce stă pe undeva pe la limita dintre aceasta și subconștient. Insane, scos anul trecut de către Codemasters, a avut un succes neașteptat, fiind jucat cu destulă plăcere și dedicație în câteva dintre cluburile în care ne poartă pașii, iar FunLabs a lansat Cabella's 4x4 OffRoad Adventure. Dacă scotocim adânc printre titlurile jucate și răsjucate atât prin cluburi cât și prin apartamentele proprii sigur vom mai găsi încă o sumedenie de asemenea simulatoare de roți, mâzgă și suspensii, ergo atracția de care vă spuneam.

Master Rallye vine să ne mai ofere o doză de plăcere tout-terrain. Un terrain plictisitor însă, nu foarte variat și destul de sterp în ceea ce privește elementele de decor, începând de la privitori prea apropiați de bara de protecție și până la "căprioarele zburătoare" de pe capotă. Acțiunea se petrece într-un fel de țara nimănui, blocată într-o continuă primăvară-toamnă pe undeva pe un podiș semi-arid, o locație interesantă însă destul de plictisitoare după câteva trasee. Fiecare bolovan devine un prieten apropiat pe care îl regăsești presărat comod prin mai toate traseele, tufele la fel, praful și verdeața se transformă în veri, iar cerul și relieful sunt unchii și mătușile. O plictiseală cumplită se instaurează nu după mult timp, și începi să te întrebi ce s-a întâmplat cu deșertul sau cu anotimpurile. Rețeta imediată pentru a vindeca această plictiseală este să nu lăsăm traseul să se scurgă mai departe alene înspre linia de sosire și să o luăm pe așa numita arătură, în întâmpinarea aventurii ce ne așteaptă după cea mai apropiată creastă sau pâlc de copaci. Din păcate Master Rallye deține enervante personaje virtuale numite arbitrii de traseu, ce nu apreciază aceste devieri de la comportamentul sportiv și te repun rapid pe drumul inițial, sufocând în fașă orice încercare de eliberare de sub opresiunea plictiselii. Și de-a lungul celor șase cupe, a câte trei curse fiecare și alte două tipuri de curse, Invitation și Challenge, împărțite în trei clase de mașini vei avea timp din plin să caști până îți amorțesc fălcile.

Mașinile sunt atât replici ale unora reale, regăsindu-ne după caz în spatele volanului unui Chevrolet Blazer, al unui Terrano II sau al unui Frontera Sport, cât și producții originale, fiindu-ne oferite Tata Safari, Draghov Imagino, Tommek Dirtbeast sau Dragon Jump Jeep ca să numim câteva. Din păcate nici mașinile nu reușesc să alunge plictiseala. Nu foarte diferite în ceea ce privește modul în care se controlează, ele nu reușesc să suscite interesul. În plus este și foarte greu să le obții căci în mod ciudat producătorii au considerat că noi suntem un fel de roboței ce odată ce au deschis calculatorul și au dat drumul la joc, nu se vor mai ridica până nu îl termină, căci altfel nu ne putem explica lipsa unor elemente absolut de bun-simț, cum ar fi opțiunea de a restarta traseul, sau de a salva într-un fel cursele câștigate și de a continua mai departe de acolo. Într-adevăr, câștigi o cursă, ai un mic trofeu frumos, ce apare în lista disponibilă, însă dacă o necesitate de mare anvergură nu ți-a permis să termini și a doua cursă, ești blestemat să o reiei pe prima pentru a ajunge acolo unde erai. Singura metodă prin care se poate obține un dram de interes în Master Rallye este split-screen-ul, unde alături de cea mai apropiată ființă cu degete și simț șoferistic te poți delecta, ciocni, împinge în prăpăstii sau juca leapșa cu mașini de zeci de mii de dolari. Distractiv, măcar în primele cinci minute.

Grafic, Master Rallye arată binișor fără a fi o revelație, însă și aici se simte aceeași oarecare plictiseală generală, detaliile de traseu fiind după cum am spus destul de rare. Bineînțeles, decența grafică înseamnă că rulează în rezoluții relativ mari și pe sisteme mai mediocre. Bug-uri enorme nu are, căci asemenea relației dintre olteni și SIDA, până și acestea au mândria lor. Un joc de duminica dimineața, între orele 10 și 14.

Master Rallye este
- plictisitor
- folosit de teroriști pentru antrenament alături de MS Flight Simulator
- enervant

Master Rallye nu este
- un joc în care să pui pasiune
- recomandat adolescenților
- la fel de nereușit ca și Cabella's Off Road

Verdict XtremPC
O bilă albă pentru modul splitscreen

5 /10

Raliuri

Mega Race 3

Format: PC • Producător: Websquad • Publisher: Cryo Interactive • Distribuitor: Ubi Soft România (01-231.67.69)

La limita dintre joc și show de televiziune

BINE ați venit în cadrul review-ului la Mega Race 3. Locul unde vedeți litere negre pe variate culori și unde noi vă spunem secretele tuturor, începând cu cele ale Afroditei și ajungând la cele ale modului în care alpha blendingul afectează sistemul muscular. Vom fi super-gazdele dumneavoastră în această călătorie virtuală prin super jocul de curse cu vaci gestante. Hehe, glumeam. Oricum sunteți morți. Aici este Mega Race și super televiziunea virtuală a viitorului ce lipăie ușor pe scări sperând să vă surprindă. Noi vă oferim ocazia să salvați lumea și să bărbieriți balenele, în moduri nemaivăzute de către cele 3 biliarde de telespectatori ce râd la orice glumă aș face. Aici viteza spune totul iar numărul de spectatori și exploziile nenumărate generează adrenalina necesară nouă să întindem mâna și să semnăm cecul. Dar tu, dragul meu Enforcer, ești mort. Sau cel puțin vei fi în curând. Haha. Hahaha.

OBIECTELE DIN OGLINDĂ SUNT MAI APROAPE DECÂT PAR

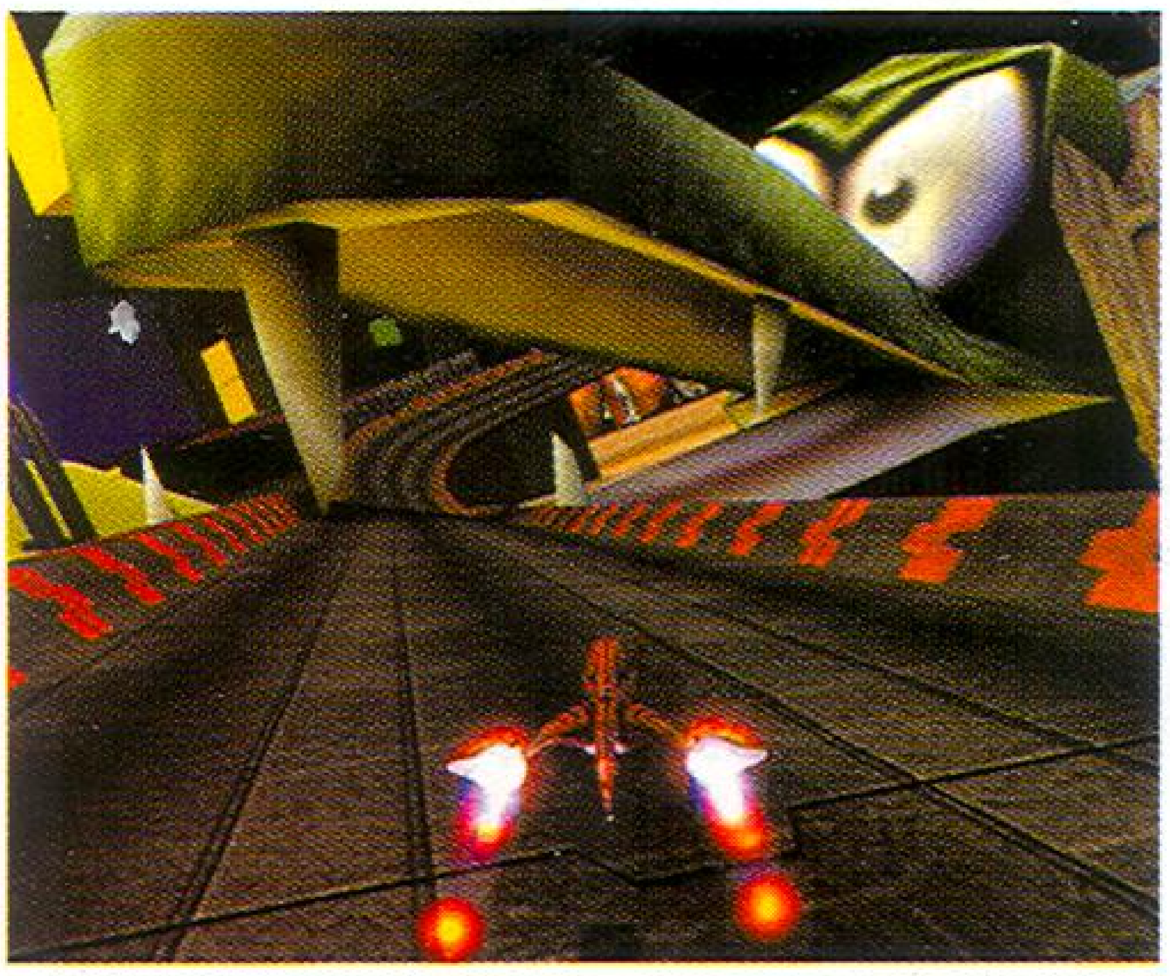
Nu am luat-o razna. Pur și simplu ne este greu să ieșim de sub efectul extraordinar generat de super gazda Lance Boyle a super show-ului Mega Race de pe super canalul Virtual World Broadcast Television, ce ca printr-o minune și-a găsit culcuș în super interiorul calculatoarelor noastre. A treia parte din această combinație stranie dintre un racing arcade și un show de televiziune reușește să păstreze intact spiritul înaintașilor săi, cu singura diferență legată de vehiculele propriu-zise, ce nu mai sunt mașini. Jucătorul controlează acum un turbo-mega-super hovercraft dotat cu reactoare, miniaturizat virtual la mărimea unui degetar sau chiar mai mic. Cu acesta piloții numiți Enforcer-i evoluează plini de grație de-a lungul traseelor pline de pericole, pentru faimă și câștig în cadrul uneia dintre cele mai populare emisiuni ale viitorului. Dușmanii sunt melci uriași, germeni cât automobilele, plante cu apetit dubios, pietre ce se rostogolesc în cale, ploi acide, drumuri neasfaltate și procentul de audiență înregistrat în timpul cursei. Sună bine și apetisant, însă din păcate modul de realizare și prezentare este sub absolut orice critică.

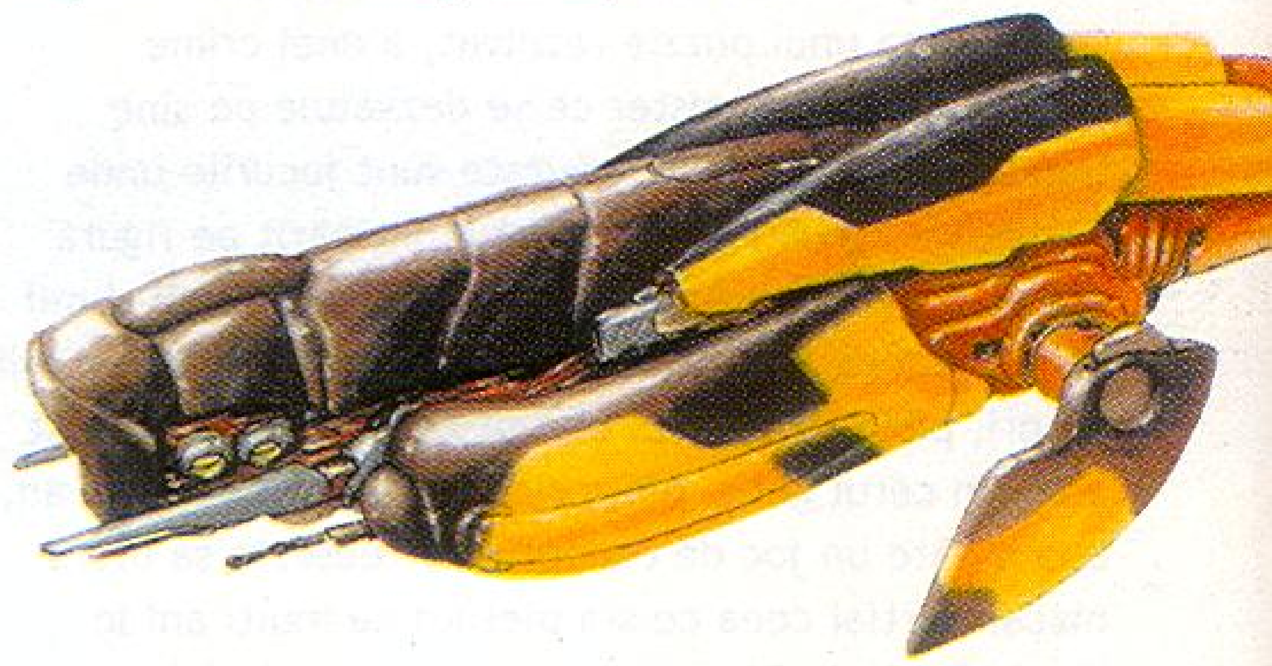
Ca simulare, totul este haotic, mișcarea și controlul sunt greu de înțeles și folosit. Cele trei moduri de gameplay active, Speed, Attack și Defense nu adaugă prea mult la schema generală, jucătorul neavând nici cea mai mică idee când trebuie să le folosească, și chiar dacă reușește să elucideze acest secret atent păstrat va avea surpriza să afle că în mare parte diferențele sunt minore. Însă întotdeauna ai la ce să te uiți. Cele 33 de trasee presărate convenient de-a lungul celor 8 lumi diferite sunt de o frumusețe ingenioasă, iar multe dintre păcatele modului de control sunt șterse de către acestea.

Ca în orice semi-simulator de produs motorizat, opțiunile de customizare sunt multiple, în funcție de buzunarul fiecăruia. Duzina de super-vehicule dau naștere unei serii aproape nesfârșite de modificări, atât la nivel de parte mecanică cât și la nivel de module, adică arme mai bune pentru Attack Mode, scuturi mai rezistente pentru Defense Mode și reactoare mai puternice pentru Speed. Din păcate lipsește însăși acel ceva care să te facă să îți dorești să îți modifici în vreun fel vehiculul. Scopul general nu există, competiția este și ea ca și inexistentă, iar prezența iritantului Lance Boyle reușește să alunge până și atât de mica bucurie ce o ai după participarea la o cursă printr-o locație ce arată excelent.

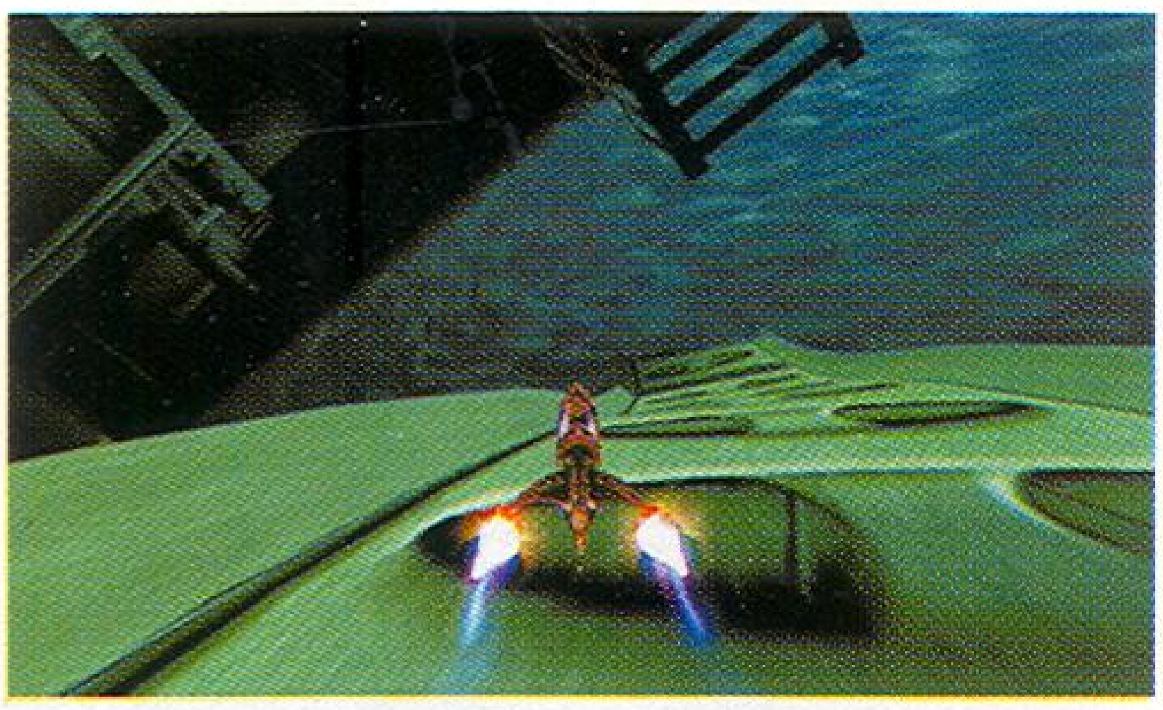
Impresionante nu sunt efectele de care dispune acest titlu, cât imaginația și modul în care se combină tot felul de elemente ale peisajului, cu tulpini de plante căzute ce devin scurtături, frunze pline cu apa rămasă de la ultima ploaie ce își desertă conținutul în calea vehiculului, crevase peste care sari, câmpuri de cristale de gheață tăioase și așa mai departe.

Recomandăm acest titlu celor ce au pierdut pozele cu peisaje sau celor ce au de pierdut 30 de minute până la întâlnirea cu prietenii. Sau curioșilor. Restul însă să rămână la arcade-ul preferat: este mai interesant să stai în fotoliu și să folosești o farfurie drept volan decât să joci Mega Race.





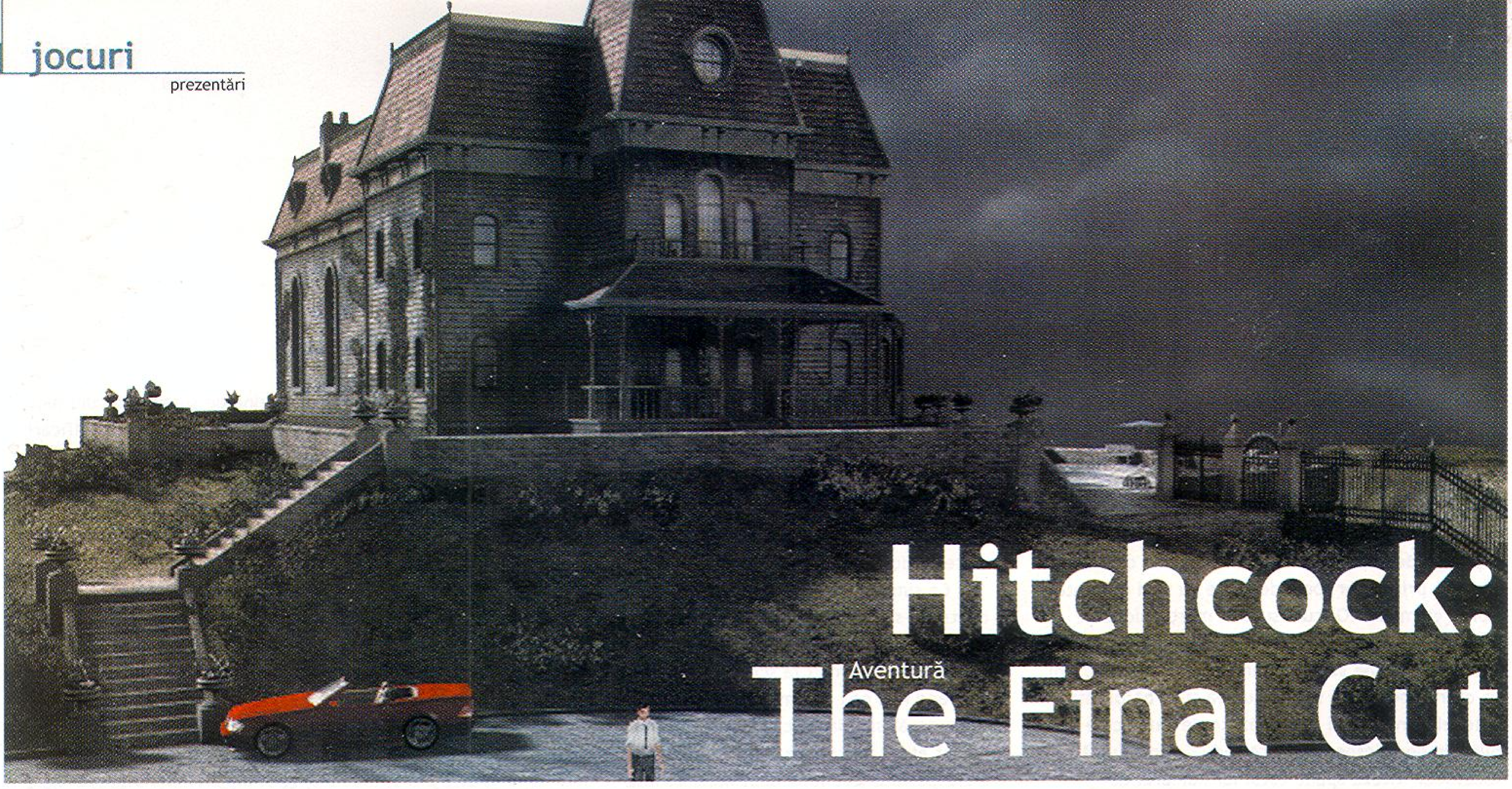




Mega Race 3 este
- jocul în care apeși ESC de multe ori pentru a scăpa de Lance Boyle
- plin de peisaje frumoase
- inventiv

Mega Race 3 nu este
- pentru proaspeții căsătoriți
- un arcade interesant
- pe măsura seriei

Verdict XtremPC — Un minus pentru Lance Boyle — **5** /10



Aventură

Hitchcock: The Final Cut

Format: PC • Producător: Arxel Tribe • Publisher: Arxel Tribe • Distribuitor: N/A

Un tribut adus maestrului genului noir

NU am mai avut ocazia de mult să jucăm un adventure de excepție. În ultimii ani numărul lor s-a împuținat ca efect al invaziei de jocuri de strategie și variate shootere, iar cele ce mai apar din când în când nu reușesc mai deloc să se apropie de frumusețea celor vechi, de la începutul și mijlocul anilor '90. Jucătorii s-au schimbat, iar ultimele generații habar n-au ce înseamnă frumusețea unui puzzle rezolvat, a unei crime elucidate, a unui mister ce se dezvăluie pe sine lumii. În ziua de astăzi căutate sunt jocurile unde personaje cu un rictus perpetuu întipărit pe figură sar pe după colțuri și trag de voie bună în mii și mii de inamici ce binevoiesc să moară alene de mii și mii de ori, până la un final abrupt ce te lasă cu un gust amar în cerul gurii. Din fericire, măcar o dată pe an, apare câte un joc de excepție ce reușește să ofere măcar parțial ceea ce s-a pierdut cu mulți ani în urmă. Feeling. Din păcate, nu este cazul aici.

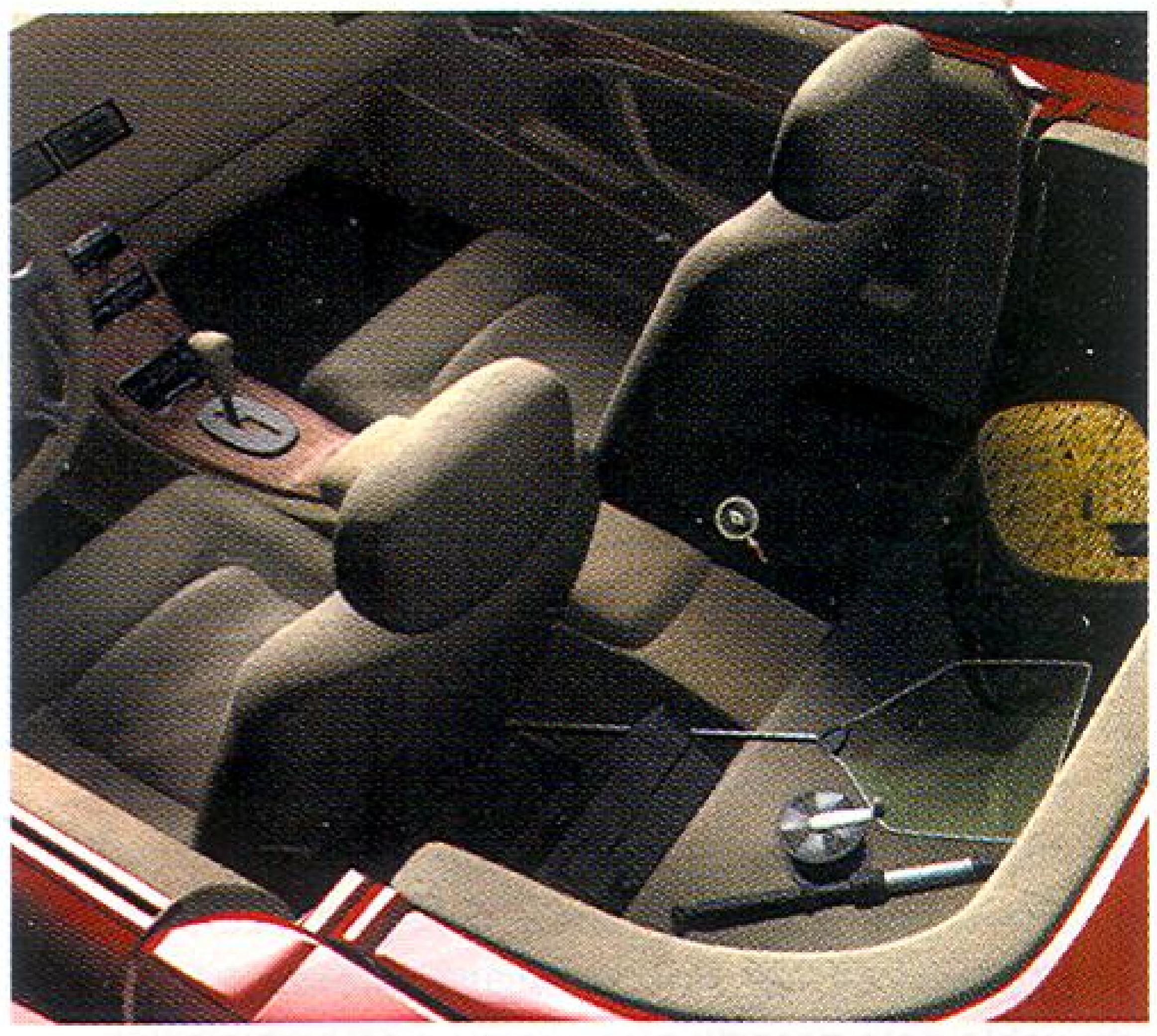


Hitchcock: The Final Cut este
- fidel imaginației lui Hitchcock
- interesant
- prea ușor

Hitchcock: The Final Cut nu este
- un adventure foarte bun
- realizat ca la carte
- lung

Hitchcock: The Final Cut este un adventure produs de către Arxel Tribe și bazat pe munca de o viață a binecunoscutului Alfred Hitchcock. Nu prin faptul că ar pune în scenă vreo operă neterminată și de abia descoperită a regizorului, ci doar prin atmosfera generală desprinsă din imaginistica sa. Jucătorul intră în rolul lui Joseph Shamley, un detectiv particular ce deține oarecare puteri psihice, obținute atunci când părinții săi au murit într-un accident de mașină, "surprinzător" exact în aceeași zi în care a murit și Hitchcock. O misterioasă domnișoară mută îl angajează pentru a rezolva misterul din jurul dispariției unchiului său, un bogătaș cu hobby-uri cinemato-grafice, ce a dispărut fără urmă în timp când filma un film pe proprietatea sa, și astfel începe o călătorie prin universul sumbru, noir, al unui mister polițist cu accente de Millenium. Arxel Tribe a cumpărat drepturile pentru câteva din filmele lui Hitchcock (Psycho, Frenzy, Torn Curtain, Rope, Saboteur și Shadow of a Doubt) și a presărat întreg jocul cu bucăți din acestea. Viziunile psihice ale detectivului nostru sunt și ele extrase din aceste filme, efectul general fiind unul interesant, ce reușește să te tragă destul de repede în vâltoarea întâmplărilor. Gameplay-ul este bazat pe rețeta deja clasică a jocurilor adventure, cu decoruri prerenderizate și modele 3D completate de un sistem de control asemănător cu cel din Monkey 4. Din păcate cam pe aici se opresc lucrurile bune. Jocul nu se inspiră atât de mult din Hitchcock cât de fapt încearcă să îi imite stilul, și nu prea reușește. În plus suferă din cauza faptului că rareori ajungi să interacționezi cu un alt personaj, iar în momentul în care se ajunge la așa ceva, modul de dialog este absolut stupid, tu întrebând de fapt termeni cheie, neavând o discuție propriu-zisă.

Puzzle-urile sunt extrem de simple și reciclate la nesfârșit, însă mai există și acele două-trei momente în care stai mult timp să treci mai departe pentru că te-ai împiedicat într-unul a cărui soluție este atât de absconsă încât îți vine să smulgi cablul de la tastatură și să îl mesteci ca să te relaxezi. O sumedenie de detalii minore ce strică din joc sunt de asemenea prezente, cum ar fi hotelul în care





locuiesc o parte dintre personaje ce în mod surprinzător nu are numerele camerelor pe uși, sau modul în care atunci când pornești jocul acesta o ia de la început și nu te lasă într-un meniu din care să purcezi la ultima salvare, sau locații întinse unde nu îți este permis să salvezi și unde n-ai acces la meniul de Preferences, obligându-te să te joci de-a CTRL-ALT-DEL pentru a reveni la o salvare anterioară sau pentru a ieși din joc. Concluzionând, Hitchcock: The Final Cut, este un adventure interesant, ce însă nu reușește să suscinte interesul amatorului de astfel de jocuri prea mult timp, fiind în mare parte mult prea simplu și având presărate ocazionalele momente mult prea grele și sumedenia de scăpări rușinoase.

Verdict XtremPC	6 /10
Puzzle-uri simple, poveste sinistră	

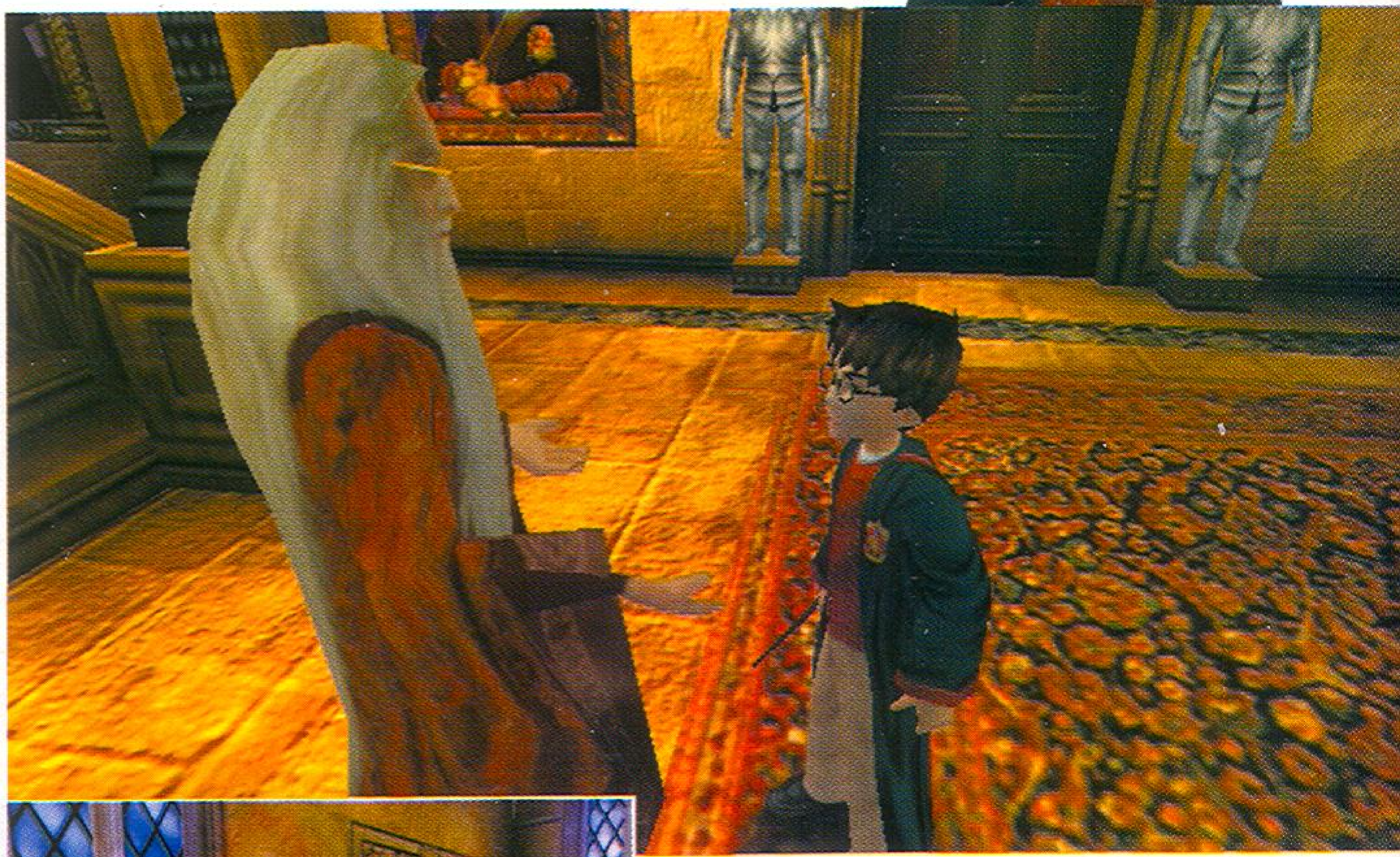


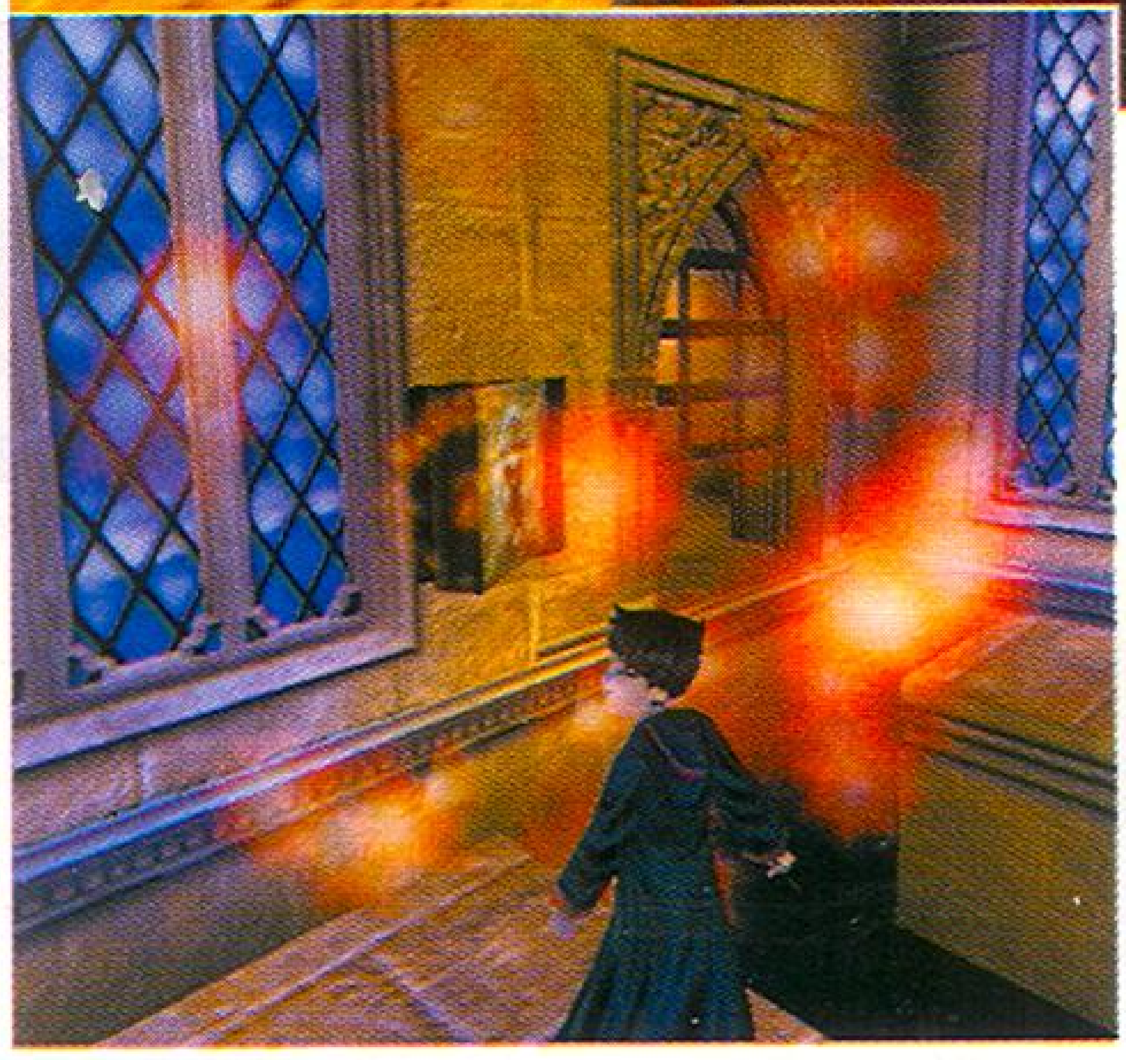
Aventură

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Format: PC • Producător: KnowWonder • Publisher: EA Games • Distribuitor: Best Distribution (01-345.55.05)

Micul magician ne face să ne urcăm pe pereţi





NĂSCUT în 1997 din mintea scriitoarei britanice J.K. Rowling, micul vrăjitor Harry Potter a reuşit să devină în scurt timp o celebritate mondială, aventurile sale, descrise în cele patru cărţi apărute până acum, reuşind să farmece imaginaţia a milioane de copii şi nu numai. Încrezător în forţele sale, Harry a bătut la porţile Hollywood-ului şi astfel studiourile Warner Bros, au ecranizat prima parte a ciclului de şapte povestiri, Harry Potter and the Philosopher's Stone. Filmul a ridicat interesul fanilor la rang de fenomen, următorul pas firesc pentru a mai scoate ceva bani din buzunarul acestora fiind realizarea unui joc. Producţia celor de la EA Games urmăreşte fidel scenariul filmului începând cu o prezentare a evenimentelor premergătoare sosirii lui Harry la "Hogwart's School of Witchcraft and Wizardry", prezentare prea sumară însă pentru a-i aduce în temă pe cei care nu au citit cartea sau nu au văzut filmul. Odată intrat în echipa Gryffindor, jucătorul îl impersonează, într-o perspectivă 3rd person, pe tânărul vrăjitor Hary Potter în căutarea pietrei magice de-a lungul a cinci capitole. Jocul poate fi catalogat drept un action-adventure, mai mult action şi prea puţin adventure, şi constă în mare parte în folosirea vrăjilor învăţate pentru rezolvarea unor puzzle-uri de o simplitate obraznică. Producătorii au cosiderat suficientă, pentru a asigura varietatea, doar schimbarea decorului, repetarea obsedantă a elementelor de gameplay instalând rapid plictiseala în ciuda duratei foarte mici a jocului. Pe aproape întreg parcursul magicei noastre aventuri, cu ajutorul faimoaselor vrăji, nu vom face decât să apăsăm butoane, să deschidem uşi, vom sări şi ne vom căţăra, vom ameţi gnomii oligofrenici ce vor să ne golească buzunarele de boabele de fasole de diferite culori colectate de prin cufere de diferite mărimi, vom găsi cortoane magice ascunse după uşi secrete, vom strânge puncte pentru problemele rezolvate, totul pentru un scop care a reuşit să ne eludeze perspicacitatea. În ansamblu, dificultatea acestor îndeletniciri insultă chiar şi inteligenţa unei găini zăpăcite. Pentru cei ce coboară şi sub acest standard păsăresc, producătorii s-au gândit să implementeze şi o funcţie de auto-jump reuşind, involuntar, să facă jocul accesibil şi persoanelor cu handicap vizual. Controlul este foarte simplificat pentru a fi accesibil tuturor, pe lângă tastele direcţionale mai existând doar cele de făcut vrajă şi de sărit. Mişcarea se poate realiza şi cu mouse-ul dar este prea greoaie ceea ce ne obligă să ne rezumăm doar la tastatură. În plus lipsa strafe-ului face ca manevrarea personajului să fie oarecum nesigură. Segmentele jocului ce nu au nici legătură aparentă sunt lipite prin secvenţe narative pentru a da impresia de continuitate.

Singura parte oarecum interesantă este zborul pe mătură în timpul meciurilor de Vijthaţ sau în cursul urmăririi lui Draco Malfoy, puştiul arogant din echipa adversă ce nu precupeţeşte nici un efort pentru a-i pune beţe-n roate lui Harry. Grafica este în aceeaşi notă de mediocritate, engine-ul de Unreal, foarte capabil la vremea lui, fiind oarecum depăşit în clipa de faţă. Ce-i drept personajele sunt atent modelate şi seamănă foarte bine cu cele din film, dar animaţia lor lasă de dorit, mişcările bruşte şi faptul că în momentele în care sunt antrenate în dialoguri buzele nu li se mişcă - un feature obligatoriu în ziua de azi - strică impresia bună ce ne-au lăsat-o design-ul nivelurilor şi coloristica bogată a texturilor care se potriveau destul de bine cu decorurile din film. Muzica este singurul aspect la care jocul străluceşte, Jeremy Soule, care mai are la activ nişte realizări extraordinare în Total Annihilation şi Icewind Dale, reuşind să creeze o ambianţă perfectă ce nu devine niciodată plictisitoare şi punctează foarte bine rarele momente de suspans ale jocului.

Deşi este un produs submediocru, chiar şi pentru o conversie de film, adresat copiilor sub 10 ani sau adulţilor cu handicap mintal, Harry Potter and the Philosopher's Stone conduce în topurilor vânzărilor sfidând parcă producţiile geniale ce zac prăfuite pe rafturile magazinelor de specialitate din lipsa unor fonduri pentru susţinerea unei minime campanii publicitare.



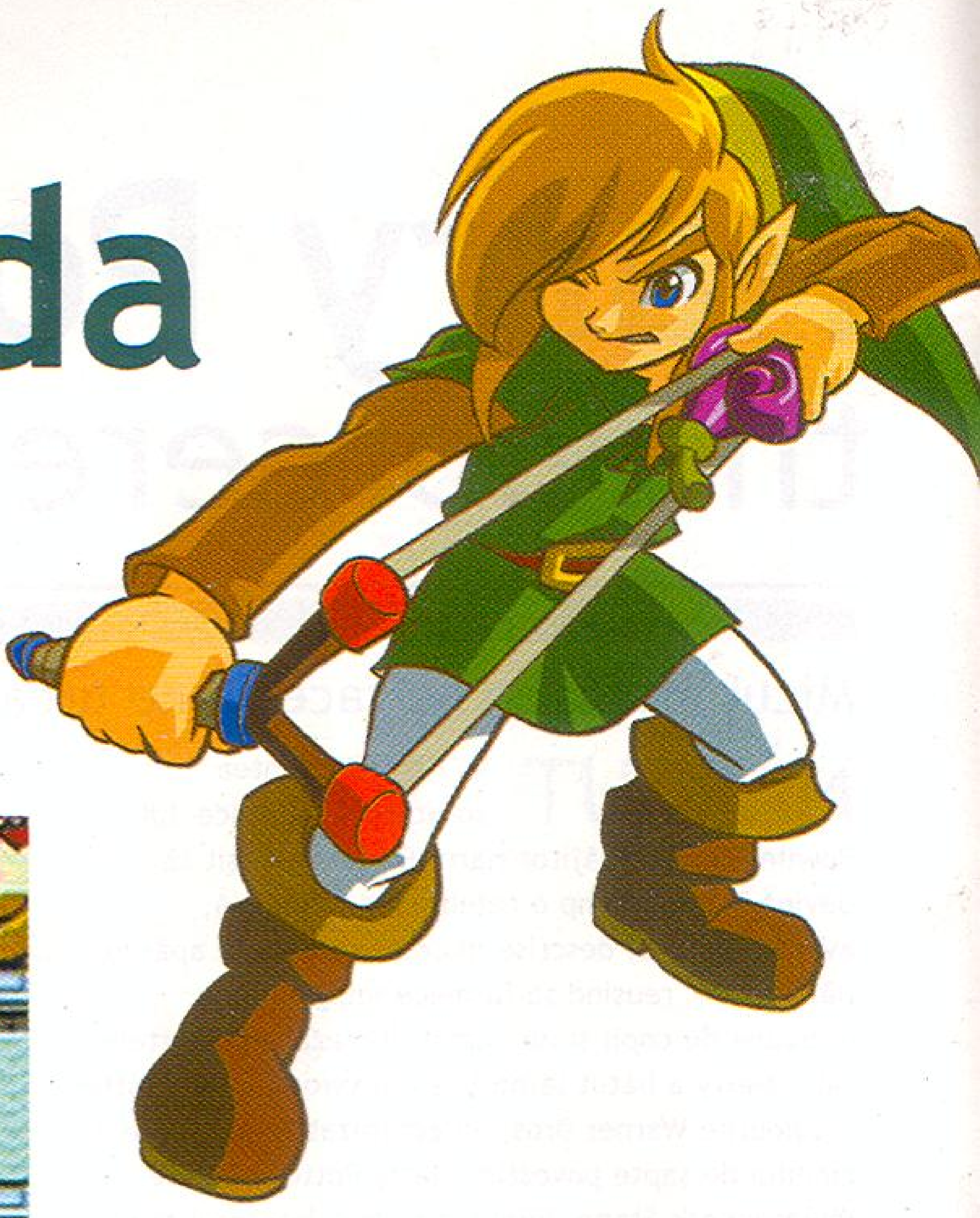
Sportul Vrăjitorilor Vijthaţ este un joc ce pare o combinaţie ciudată de fotbal, baschet şi hochei, ce se desfăşoară în aer, pe măturile fermecate, având drept scop final prinderea unei micuţe mingi aurii ce are neobrăzarea de a zbura de capul ei, la întâmplare, prin spaţiul de joc. Pentru cei ce doresc să se delecteze cu acest sport şi după ce au terminat jocul, este oferit separat un turneu, deşi, la fel ca întreg jocul, acest modul este tratat cu superficialitate oferindu-se posibilitatea de a juca doar pe postul de seeker ce presupune prinderea năbădăioasei mingi. În plus singura funcţie a coechipierilor şi jucătorilor adverşi este de a incomoda, prinderea mingii magice nenumărându-se printre atribuţiunile seeker-ului advers.

Verdict XtremPC	
Ne-a pleznit intens cu piatra	6 /10

Aventură

Legend of Zelda

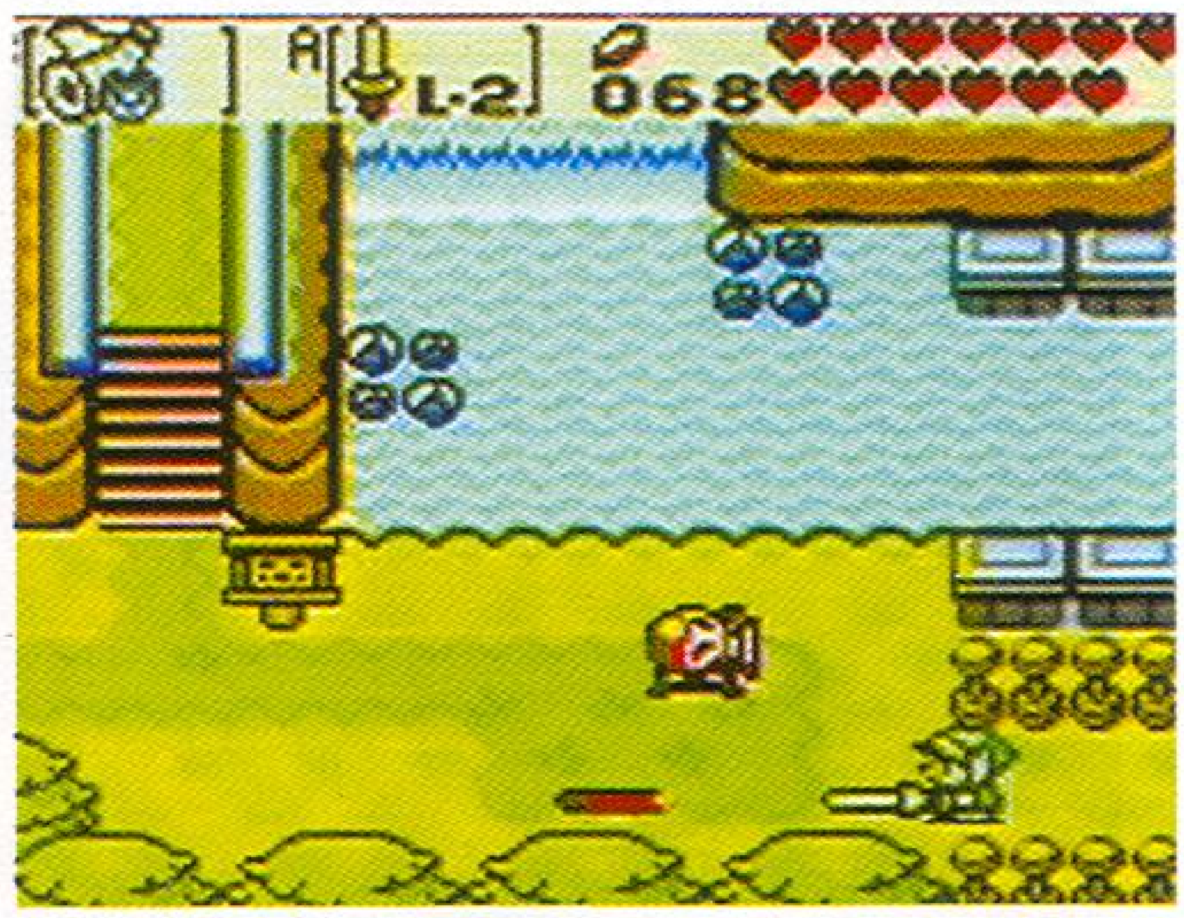
Oracle of Ages/Seasons

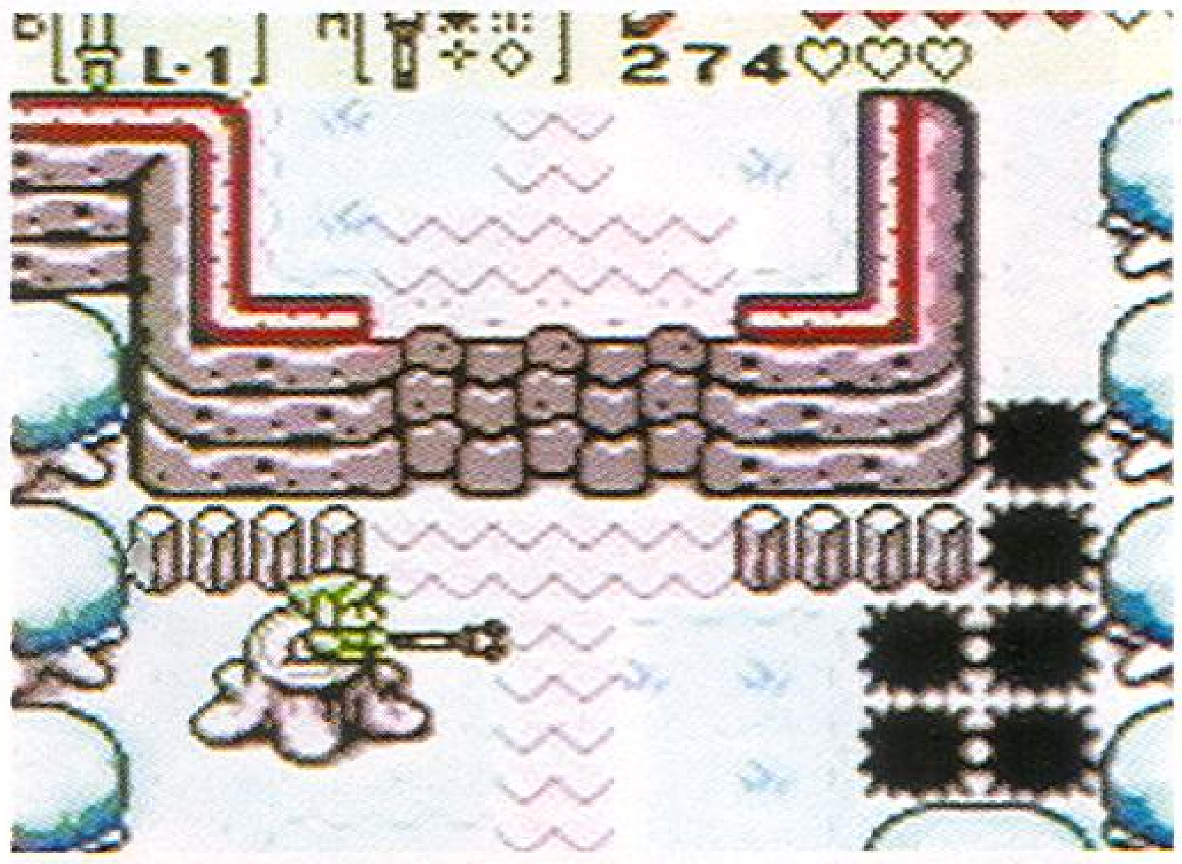


Format: **Game Boy Color** • Producător: **Capcom** • Publisher: **-** • Distribuitor: **Skin Media** (01-231.50.97)

Legenda Zeldei în două exemplare









Chiar dacă grafica nu ne duce cu gândul la ultimele realizări tehnologice, ea este de un nivel foarte ridicat pentru platforma pe care jocul este realizat.

DACĂ există o serie care să depășească în popularitate Final Fantasy, atunci aceasta este seria Legend of Zelda. Fanii Nintendo vor susține firește că Legend of Zelda depășește chiar și Final Fantasy. Noi suntem mai rezervați în afirmații, însă nu putem nega că este una dintre cele mai longevive și apreciate serii în afara lumii PC-urilor și dacă Legend of Zelda ar fi fost unul din jocurile prezente la lansarea GameCube, acesta ar fi avut un mult mai mare succes.

Plănuita trilogie destinată fiecăruia dintre atributele Power, Wisdom și Courage s-a redus la doar două titluri care au fost încredințate unei divizii a Capcom, Flagship, cei responsabili pentru scenariile seriei Resident Evil. Din fericire pentru fanii Nintendo, cele două jocuri se ridică fără probleme la nivelul celorlalte titluri din serie, atât în ceea ce privește grafica cât și în ce privește povestea și puzzle-urile.



Oracle of Ages și Oracle of Seasons sunt două jocuri de sine stătătoare, două aventuri distincte pe care le puteți experimenta separat între care există însă suficiente conexiuni încât să vă facă să doriți să le achiziționați pe amândouă.

Dintre ele, Oracle of Ages este cel mai bogat în puzzle-uri. Povestea din Ages începe în Labrynna, unde, cu ajutorul involuntar al lui Link, vrăjitoarea Veran posedă corpul cântăreței Naryu, oracol al epocilor. Prin această manevră diabolică, Veran câștigă abilitatea de a călători în timp și vrea să cucerească Labrynna manipulând trecutul pentru a controla prezentul. Singurul care poate împiedica acest lucru este firește Link, care trebuie să călătorească la rândul lui în timp folosind o harpă magică și să aducă cele 8 esențe ale timpului, unicul mod de a o opri "la timp" pe Veran.

În Oracle of Seasons, orientat mai mult spre acțiune, Link trebuie să rezolve problemele din Holodrum, unde dansatoarea Din are grijă ca anotimpurile să își urmeze pașnice cursul până când maleficul general Onox o răpește transformând în haos fenomenele meteorologice de pe Holodrum. Link trebuie de data aceasta să adune cele opt esențe ale naturii și are la dispoziție bagheta magică a anotimpurilor pentru a încerca să îl oprească pe Onox.

Similar cu Oracle of Ages, unde există două tărâmuri separate, Trecutul și Prezentul, în Oracle of Seasons apar două spații de joc. Holodrum, primul dintre ele este modificat de anotimpuri: vara seacă lacurile, toamna pot fi culese ciuperci, iarna mor anumiți copaci, etc. Sub pământ există Sunbrosia, o lume cu personaje, cultură și unități monetare diferite.

Acțiunea din ambele jocuri este asemănătoare cu cea din Zelda DX: Link's Awakening. Link are ca obiecte de bază o sabie și un scut, dar fanii vor recunoaște și alte obiecte gen Power Bracelet, Roc's Feather, bombe și praștii. Unele obiecte se pot transfera dintr-un joc într-altul și să nu vă mire când vă spun că cel mai puternic obiect din Ages se găsește în Seasons.

Grafica arată mai bine decât în jocurile anterioare, dar sunetul nu impresionează decât cel mult negativ. Dincolo de asta însă pachetul Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons este o colecție excelentă de puzzle-uri legate prin povești antrenante, a căror savoare poate fi comparată cu seria Dizzy din epoca de aur a calculatoarelor ZX Spectrum.

Verdict XtremPC	9 /10
Zelda continuă să ne uimească	

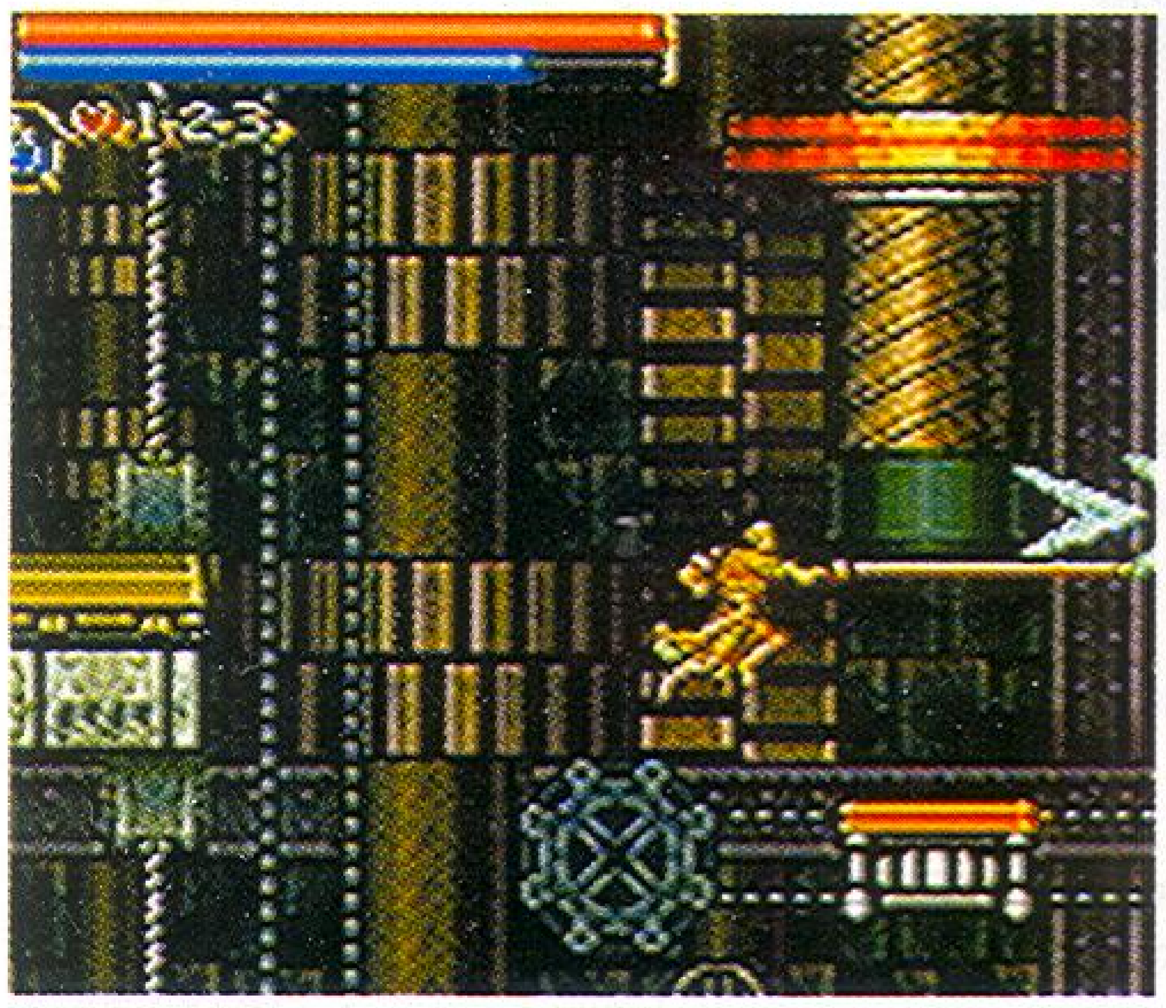


platform/aventură

Castlevania
Circle of the Moon

Format: **Game Boy Advance** • Producător: **Konami** • Publisher: - • Distribuitor: **Skin Media** (01-231.50.97)

Aventura curajoşilor care îl vor pe Dracula









CASTLEVANIA este una dintre cele mai celebre serii create de Konami, iar Castlevania: Circle of the Moon este probabil cel mai bun joc pe care îl puteţi găsi pentru GBA de la lansare şi până în prezent. Bazat pe tipica poveste a vânătorului de vampiri, Castlevania: Circle of the Moon amestecă într-un coctail exploziv acţiunea de tip platform arcade cu elemente RPG şi un univers non-linear plin de secrete. Povestea începe într-un castel austriac, cândva în anul 1830. Contextul istoric şi legenda lui Bram Stoker plasează fireşte castelul în Transilvania, care atunci era sub dominaţia Austriei, însă Konami evită graţios locurile comune şi preferă să facă un apropo nu tocmai subtil în titlul jocului.

Secvenţele cinematice iniţiale sunt destul de explicative: în castelul mai sus pomenit, Camilla, o tânără malefică îmbrăcată în roşu pasional reuşeşte să îl readucă la viaţă pe contele Dracula. Echipa de vânători de vampiri, formată din cuplul tată-fiu Morris şi Hugh Baldwin şi eroul jocului, Nathan Graves, ajung prea târziu pentru a impiedica revenirea lui Dracula la viaţă. Morris este luat prizonier, iar Hugh şi Nathan sunt aruncaţi într-o hrubă atât de adâncă încât lumina soarelui se rătăceşte pe drum şi nu mai ajunge jos niciodată. Hugh pleacă în căutarea tatălui său, lăsându-te pe tine, Nathan, să te descurci cu creaturile ce pândesc în întuneric. Ca orice vânător de vampiri care se respectă, Nathan are drept armă principală un bici mai ceva ca cel al lui Zorro. Cei care sunt familiarizaţi cu seria nu vor fi surprinşi de celelalte arme şi obiecte pe care le vor descoperi pe parcurs: cuţite, topoare, flacoane cu apă sfinţită sau un ceas care opreşte timpul în loc. Acestea funcţionează pe baza unor inimi care sar din făcliile împrăştiate peste tot în castel atunci când acestea sunt stinse cu biciul.

Încă din primele minute jocul te prinde în mrejele sale: muzica este stranie, dar atractivă, acţiunea te ţine permanent în tensiune iar grafica este excelentă. După ce aţi trecut de primele save-point-uri veţi descoperi cu surprindere că au trecut câteva ore de când aţi început să vă jucaţi şi că degetele crispate sunt greu de desprins de pe Game Boy. Venirea nopţii creează însă probleme, şi nu din cauză că cei mai slabi de înger ar putea fi impresionaţi de glăsuirile creaturilor din joc. Konami nu a luat în calcul limitările Game Boy Advance atunci când a creat Castlevania: Circle of the Moon, şi a dotat jocul cu o grafică încărcată, lucru meritoriu de altfel, dar care îl face complet nejucabil noaptea în lipsa unei iluminări adecvate. Dacă nu ai norocul să găseşti o poziţie confortabilă pe lângă o veioză sau nu ai o sursă de iluminare specială pentru Game Boy nu vei putea juca Castlevania după apusul soarelui. Poate părea o coincidenţă amuzantă, însă începi să resimţi o oarecare frustrare când pe ecran se desfăşoară lupte de umbre pe fond de beznă.

Controlul personajului este intuitiv, iar mişcările posibile sunt limitate la început, devenind din ce în ce mai variate pe măsură ce Nathan descoperă obiecte care îi cresc atributele sau îi conferă abilităţi speciale: salturi mai spectaculoase, atacuri cu avânt, posibilitatea de a respira sub apă. Atributele principale sunt Strenght, Defense, Intelligence şi Luck, ce nu pot fi crescute direct prin adăugare de puncte după dorinţă, ci indirect, punctele fiind adăugate sau scăzute după caz de diverse obiecte speciale. Acest algoritm este completat de sistemul de magie DSS (dual setup system), care poate fi accesat din meniuri şi activat prin apăsarea uneia dintre tastele speciale din partea superioară a consolei. Sistemul este compus din variate combinaţii a două tipuri de cărţi: action cards şi attribute cards. De exemplu prin combinarea unei cărţi Jupiter cu cartea Salamander obţii un scut ofensiv format din două mingi de foc ce se învârt constant în jurul tău. Din păcate nu poţi şti dacă o combinaţie a reuşit şi ce efect are decât atunci când o foloseşti, astfel că veţi avea de experimentat dacă vreţi să obţineţi ceva şi de multe ori situaţia este mult prea "fierbinte" ca să îţi mai ardă de experimente, chiar dacă rezultatul ar fi salvator.

Sistemul de save-points şi warp-points face ca jocul să nu fie exasperant de repetitiv, chiar dacă de la un anumit nivel încolo veţi muri foarte-foarte des. Jocul este neliniar, în sensul că există mai multe alternative de a progresa, iar cărţile găsite variază de la o salvare la alta. Cu toate acestea întâlnirile cu boşii sunt foarte monotone: sunt mereu în acelaşi loc şi ai mereu nevoie de un obiect special pentru a-i elimina, obiect pe care îl găseşti undeva înapoi de unde ai venit, într-o zonă în care nu puteai înainte să intri pentru că nu aveai abilitatea necesară pentru a sări mai sus, a respira sub apă, a sparge ziduri cu capul sau alte asemenea. Iar Dracula însuşi este o întâlnire la care vă veţi face o mulţime de nervi, ceea ce, dincolo de orice prejudecată, nu este deloc plăcut. După terminarea jocului cu Nathan veţi descoperi că îl puteţi lua de la început cu alte personaje, ce au alte abilităţi, caracteristici şi obiecte. De exemplu magicianul începe cu toate cărţile din joc, are mai multe puncte de magie, dar este mult mai firav. Pentru fanii seriei şi nu doar pentru ei, Castlevania este una dintre cele mai bune modalităţi de a folosi Game Boy Advance la întregul potenţial.

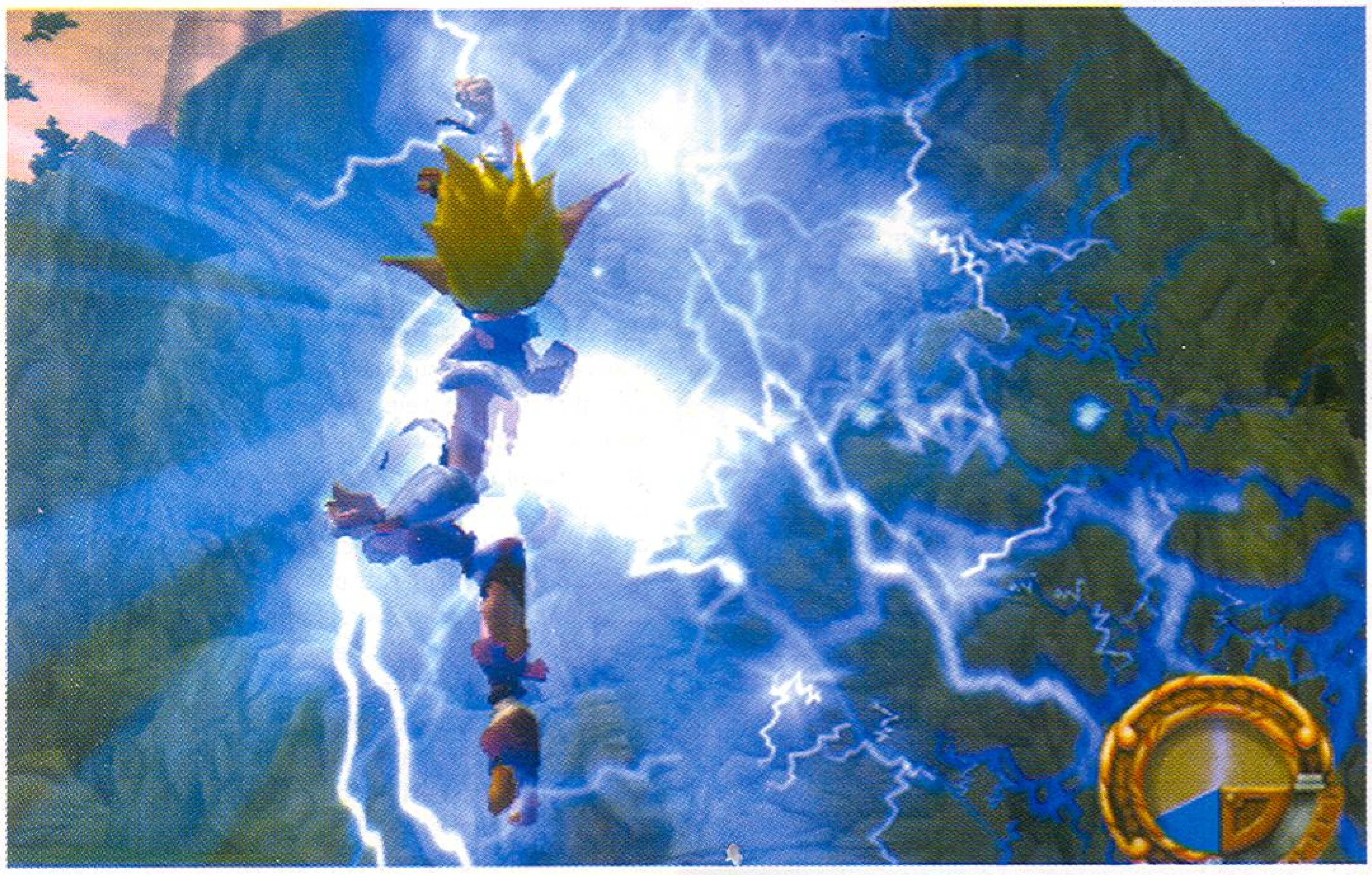
Verdict XtremPC	9 /10
Grafică şi jucabilitate deosebite	

Arcade

Jak and Dexter:
The Precursor Legacy

Format: **PlayStation2** • Producător: **Naughty Dog Software** • Publisher: **Sony Computer Entertainment** • Coordonator import: **Sony Overseas** (01-224.47.10)

O aventură dinamică pigmentată cu mult umor









Verdict XtremPC
Un arcade ca la carte
9 / 10

PRIMUL lucru care te impresionează la Jak and Daxter chiar înainte de a-l juca este modul de prezentare al produsului: un manual succint tipărit pe hârtie tip pergament, cu DVD-ul strecurat printre paginile prinse cu sfoară între două bucăți de trestie (sau altă plantă neidentificabilă). Ambalajul te pregătește entru un produs original, în a cărui promovare subtilă s-au investit timp și bani și al cărui scop este de a detrona personaje celebre ca Sonic și Mario Bros din topul favoriților copiilor. Și nu ne va mira foarte mult dacă Naughty Dog, firma care l-a creat pe popularul Crash Bandicoot, va reuși acest lucru cu Jack and Daxter, un arcade/adventure excelent.

Povestea nu este foarte complexă, lucru nu tocmai de mirare pentru acest gen de jocuri. Este vorba de tipica luptă dintre bine și rău, care implică adunarea unor power cells lăsate în urmă de o civilizație mai avansată ai cărei membri sunt amintiți doar sub numele de Precursorii. Partea care merită pomenită este transformarea accidentală a prietenului lui Jak, Daxter, într-o nevăstuică portocalie. Această întâmplare este principalul element al intrigii și totodată sursa unor secvențe in-game extrem de amuzante care vor face deliciul oricui apreciază genul de umor întâlnit în desenele animate de calitate. Grafica și voice acting-ul de calitate vin să augmenteze senzația de desen animat Disney, însă părerea noastră este că Jak and Daxter depășește calitativ producțiile digitale ale celebrei companii.

Dincolo de iscarea unor hohote ocazionale de râs, Daxter nu are totuși alt rol în joc decât cel de ornament pe umerii lui Jak, balansându-se frenetic la fiecare salt și adăugând un plus de varietate prin animațiile sale la mișcările și loviturile lui Jak. Gama de mișcări și lovituri este largă, variind de la clasicul double jump la uppercut-uri și lovituri din săritură.

Jocul conferă o mare libertate de mișcare, nefiind limitat la un anumit drum și folosind la maxim potențialul lumii 3D. Din acest punct de vedere seamănă cu recentul Evil Twin, doar că viziunea Naughty Dog asupra lumii este ceva mai puțin originală, mai amuzantă și mult mai viu colorată. Lumea din Jak and Daxter este nefragmentată, neexistând timpi de încărcare, iar uneori, dintr-un vârf de stâncă puteți admira în depărtare părți din niveluri pe care le veți vizita mai târziu. Camera automată se comportă excelent, momentele în care trebuie ajustată manual fiind rare.

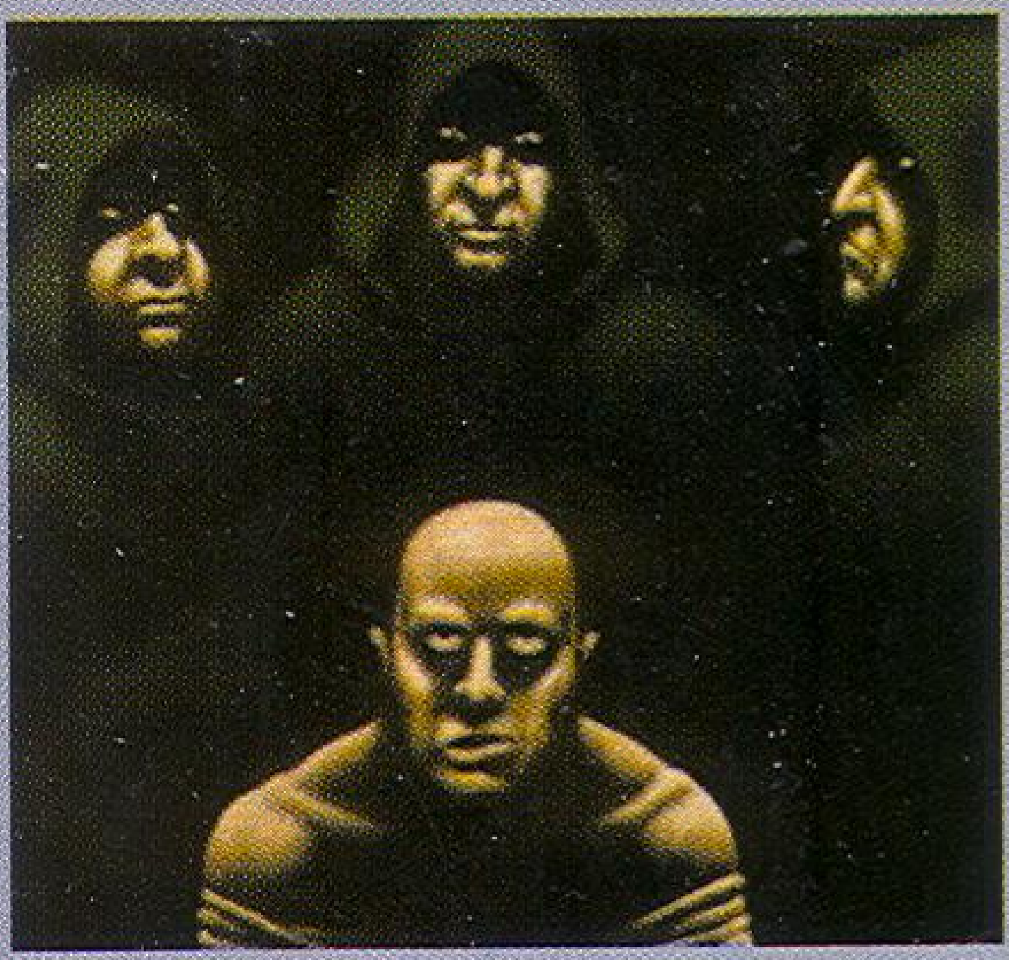
Singura problemă pe care o generează nivelurile de dimensiuni apreciabile este că nu există save points și nici warp points, căderea de pe un vârf de stâncă nefiind în nici un caz fatală, dar obligându-vă să refaceți drumul interminabil care v-a adus acolo. Majoritatea nivelurilor sunt create cam pe același calapod, principalul scop fiind ajungerea într-un punct înalt și colectarea de artefacte ale precursorilor și diferite tipuri de energie pe parcurs.

Luptele și puzzle-urile sunt foarte simple, jucătorii experimentați putând găsi că jocul lasă de dorit din punct de vedere al complexității. Chiar și boșii sunt destul de rari și ușor de învins. Dar privită în context, simplitatea nu scade foarte mult din farmecul jocului, ba chiar îl transformă într-o experiență relaxantă ce vă va ține lipiți în fața televizoarelor. Ceea ce nu se poate spune despre multe din jocurile pentru PlayStation 2 apărute în ultima vreme.



www.gameboyadvance.co.uk
Mario Kart TM, Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS TM and ® Trademarks of Nintendo.
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
Un joc, patru jucători. Nici o regulă.
Nintendo
GAMING 24:7.

BlackView



G.I.C.A. o lume mai bună pentru copii

• Pe 17 decembrie 2001, într-o statistică prezentată de organizația ChildrenNow pe site-ul cu același nume, se sublinia discriminarea prezentă în jocuri: marea majoritate a eroilor sunt bărbați de culoare albă, iar femeile reprezintă doar 16% din numărul eroilor. Chiar și când sunt prezente, femeile au rol de NPC sau de personaje secundare. Peste 80% din femeile afro-americane sunt prezentate ca victime ale violenței și nu există femei de rasă hispanică. Același studiu releva că peste 89% din jocuri aveau caracter violent, în jumătate dintre cazuri violența răsfrângându-se asupra personajelor.
• Pe 20 decembrie 2001, guvernul Statelor Unite se autosesizează și formează Grupul Intern de Cenzură Activă (GICA) destinat să filtreze conținutul materialelor cu caracter distractiv care ajung la copii.
• În perioada sărbătorilor, toate jocurile cu tentă violentă, vag sexuală sau discriminatorie sunt retrase de pe piață.
• Pe 25 decembrie, jocul Harry Potter este declarat ilegal, pentru că încurajează practicile vrăjitorești în rândul tinerilor. Vânzările se dublează.
• Pe 9 ianuarie, Bill Gates este arestat pentru că ține un discurs la televiziune deghizat în Harry Potter.
• După 10 ianuarie, GICA devine Grupul Internațional de Cenzură Activă și acțiunile sale se extind în toate domeniile și în întreaga lume.

Dacă cineva mă întreabă de ce lucrez la GICA, zâmbesc, fac o pauză și apoi le spun că "vreau să ajut la crearea unei lumi mai bune pentru copii". Fraza are un gust fad de gumă mestecată prea mult dar oamenii mă cred oricum. Sunt un tip comun, blajin, cu ochi mocirloși în spatele ochelarilor cu ramă de baga și un început de chelie. Ce aș putea să vreau altceva?

Adevărul este că îmi place ceea ce fac pentru că îmi dă un sentiment de putere. Întotdeauna i-am urât pe puștii care își petreceau timpul în internet cafe-ul meu preferat răcnind invective și discutând probleme ezoterice ca avantajele lui 4-6 asupra lui 4-5. Aveau tendința să tacă atunci când mă uitam urât la ei, dar apoi urmau șoaptele "bosoroglamersuxorrocketjumponhisheadbanghes-dead". Nu și de când sunt agent GICA. Le este teamă de costumul roșu cu buline.

Pentru că pun pasiune în ceea ce fac, am cele mai bune rezultate. De aceea mi s-a dat sarcina de a antrena un nou recrut GICA.

În timp ce îl aștept să vină, mă uit la televizor. Pe Cartoon Network are loc un meci de baschet la care participă copii de culoare în scaune cu rotile. Majoritatea desenelor animate au fost scoase din program pentru că erau prea violente. Nu a mai rămas decât "Sheep in the Big City", pe care oricum nu îl înțelege nimeni.

Îmi dau seama după mirosul infect care o precedă că pisica electronică NeCoRo a intrat în sufragerie. Creată de japonezi după modelul AIBO, dar dotată cu blană semi-naturală, pisica te căuta prin casă, venea să se frece de tine și în cele din urmă îți sărea în brațe unde se culca și torcea. Cel puțin teoretic era un cadou excelent pentru copii. GICA a decis totuși să o testeze preventiv și un exemplar mi-a fost repartizat mie. Închipuiți-vă o seară liniștită de vineri. Vă uitați la un meci de fotbal cu o bere în mână, relaxați, fără nici o problemă. Brusc din întuneric o creatură îmblănită vă sare pe piept. Imaginați-vă consecințele. Jerbe de bere se împrăștie în toată camera. Pisica începe să miroasă a covor ud și dansează break-dance scoțând fum pe la încheieturi. Dezastru.

După eveniment pisica a căpătat tendința stranie de a face salturi involuntare în cele mai nepotrivite momente. Acum o vedeai pe canapea, în momentul următor este în colțul opus al camerei izbindu-se sistematic cu capul de perete. În plus, mirosul de covor ud s-a intensificat în timp devenind parcă un înveliș solid după care putea fi detectată fără urmă de eroare. Am încercat să o prind la un moment dat, însă atitudinea i se agrava în apropierea mea și după ce am încasat o serie de salturi semi-letale în cap, piept și alte locuri sensibile am decis că e mai sănătos să mă feresc de ea și să aștept să i se termine bateriile. Era surprinzător de periculoasă pentru o jucărie așa că mi-am notat mental să le trimit o mustrare aprigă fabricanților. Despre aprobarea vânzării ei nici nu se punea problema.

* * *

Pe partenerul meu îl cheamă Jim și este un tânăr de vreo 25 de ani, abia ieșit de pe băncile facultății. Mai are încă unele reticențe și nu știe să acționeze cu severitate, lucru de care urmează să ne ocupăm astăzi. Am oprit mașina în fața magazinului "Games World". Era un loc pe care îl pândeam de ceva vreme și unde aveam certitudinea că urma să găsim ceva în neregulă.

Tipul din spatele tejghelei avea figura stresată a unui om care se străduie din răsputeri să nu strănute. Firește, faptul că mestecă non-stop gumă nu ajută de nici un fel impresiei pe care o face, reușind să imite perfect un buldog care încearcă fără succes să își înghită limba. Cuprind într-o privire rafturile magazinului: 101 Dalmațieni, Lego Island, Nu te supăra frate, Zoo Tycoon, versiunea educativă de Sims și alte jocuri interesante pentru copii. Totul părea în regulă.

- Salut! îi zâmbesc vânzătorului. Cum ți se pare Duke Nukem Forever?
- E mișto, tataie! clemfăie el fericit. Nu pare impresionat de costumul roșu cu buline.

Ceva nu era în regulă. După ce GICA se implicase în procesul de creație, Duke Nukem Forever a devenit povestea unui homosexual de culoare care trebuia să salveze întreaga populație hispanică de amenințarea discriminării rasiale purtând interesante discuții etice cu cei care susțin supremația rasei albe. Până și eu simțeam o vagă senzație de greață când vedeam coperta jocului, care venea gratuit cu un mic ghid al bunelor maniere.

Clopoțelul de la intrare sună și în magazin intră un puștan cu părul vâlvoi care îl salută dezinvolt pe vânzător:

- Salut, șefu! Am venit cu marfă!

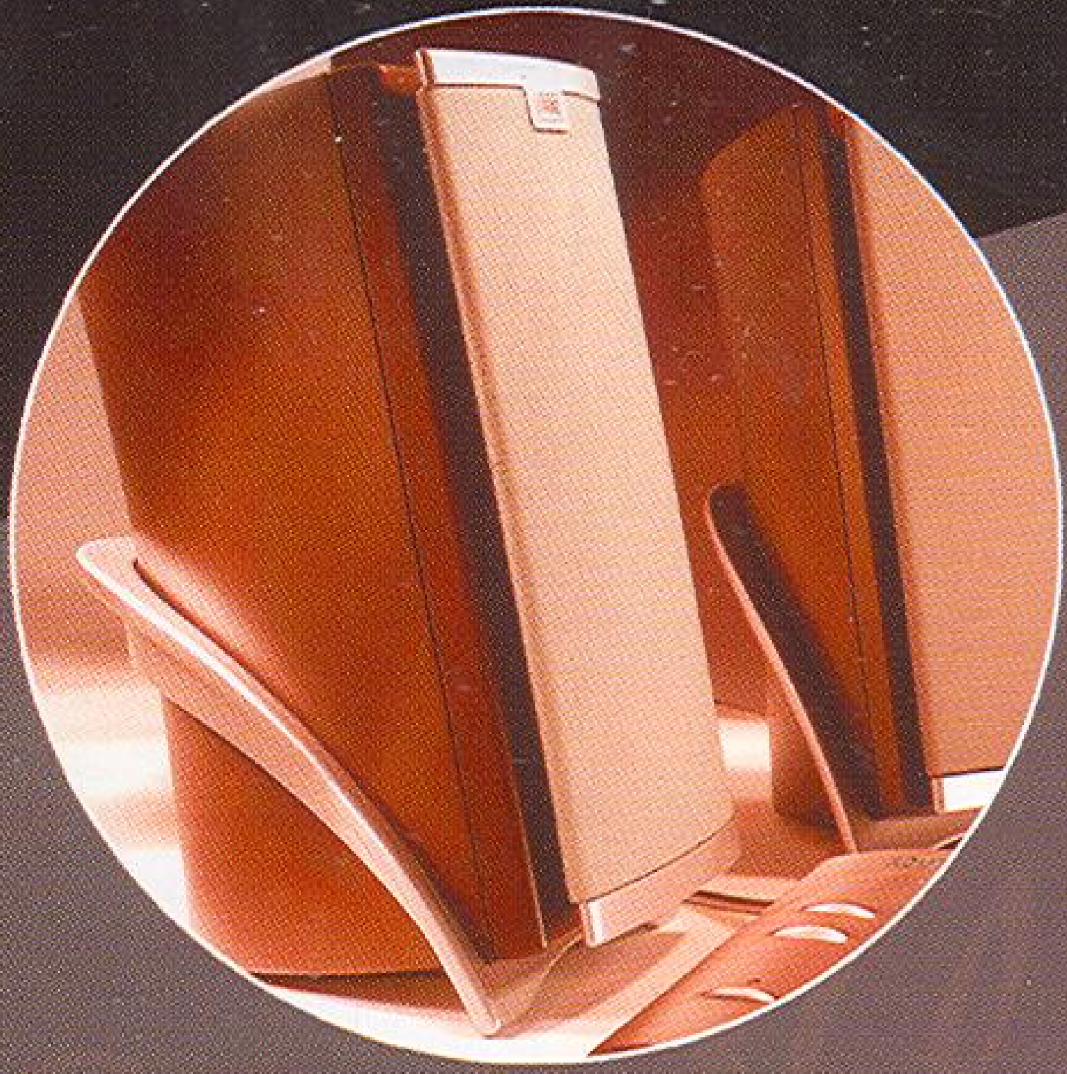
Vânzătorul se face violet la față, în timp ce Jim îl înhață pe adolescent și îl percheziționează rapid. Rezultatul: două exemplare din Max Payne, un Unreal Tournament și trei Blade of Darkness.

Î le arăt acuzator vânzătorului:

- Jocuri de contrabandă?

Vrea probabil să răspundă că nu îl cunoaște pe puști, însă se îneacă cu guma și tușește apocaliptic. Jim sare tejgheaua să îl ajute, moment în care puștiul o zbughește pe ușă afară. Nu mă preocupă foarte mult evadarea lui. Oricum vânzătorul ne va spune tot ce știe. Asta dacă nu moare sufocat. Între timp, preocuparea mea este de a ciocăni atent peretele din fundul magazinului. Intuiția îmi spune că jocurile de contrabandă sunt doar vârful iceberg-ului. Surâd mulțumit când căutările îmi sunt încununate de succes. Peretele sună a gol. O rundă suplimentară de căutări îmi relevă secretul camerei ascunse: un buton strecurat în spatele unui poster cu Duke Nukem Forever. Apăs butonul și peretele alunecă în lături.

Un miros de sală de așteptare clasa a doua mă izbește ca un zid impenetrabil. Clipind orbiți de lumina ce inundă brusc cămăruța, șase adolescenți stau scufundați în scaune cu mâinile pe tastaturi. Cu cearcăne, nemâncați de zile întregi, cei șase se adunaseră în secret sub oblăduirea vânzătorului pentru a comite o crimă inimaginabilă. Pe ecranele lor rula CounterStrike.



Tradiţia Altec Lansing

ALTEC LANSING

-1927-

"The Jazz Singer" – primul film vorbit – este posibil datorită inginerilor Western Electric, ce vor forma ulterior compania Altec Lansing

-1941-

Marca "Altec Lansing" se naşte pe data de 1 Mai

-1948-

Altec Lansing lansează primul sistem audio home theater de înaltă fidelitate

-1953-

"Voice of the Theater" – devine primul şi singurul sistem audio pentru film aprobat de Consiliul de Cercetare al "The Academy of Motion Picture Arts"

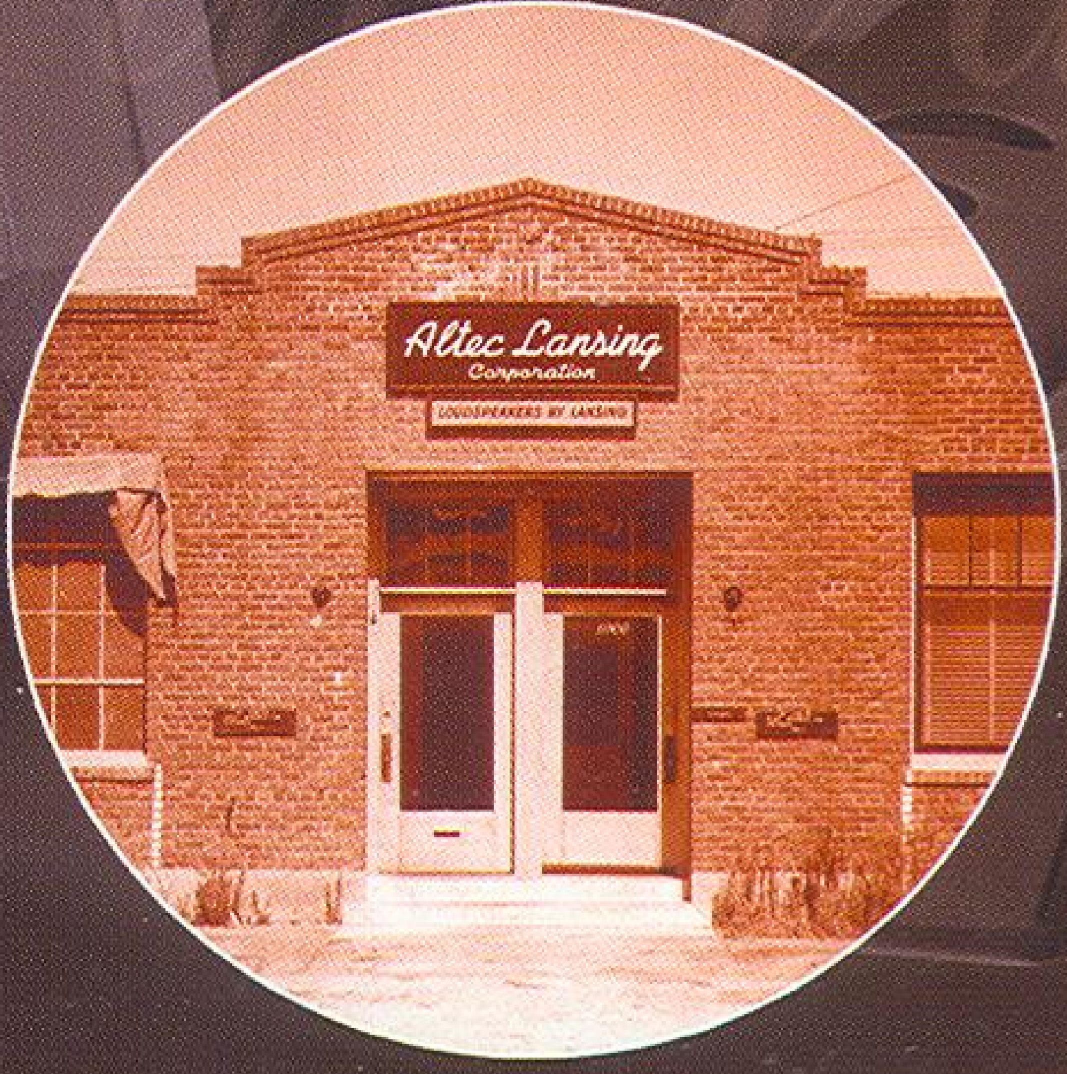
-1968-

Altec Lansing crează sisteme audio dedicate muzicienilor profesionişti


-1990-

Primul sistem audio din industria PC-urilor este produs de Altec Lansing

Sunet de calitate încă din 1941



Altec Lansing în România prin Skin Media – Str. Puşkin 18, Bucureşti 1 - Tel/Fax : 01-231.50.97 E-mail: contact@skin.ro - http://www.skin.ro


CONECTARE PERMANENTĂ
LA INTERNET
Și?
Două clicuri și în două secunde ești pe net.
Fiecare telefon mobil Zapp folosește browser-ul Microsoft Mobile Explorer 3.0
și are încorporat un modem de mare viteză pentru ca tu să ai acces instantaneu
la informații, oricând și de oriunde.
Cu Zapp, deși ești conectat la Internet din momentul activării browser-ului,
plătești numai pentru datele pe care le trimiți sau primești.
Vino și convinge-te la www.zapp.ro
Zapp info: 01 402 44 44 / 098 111 111
Zapp™
MOBILE
EXPECT MORE